



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS  
DALAM MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI**

**JASA DAN PERANAN TOKOH DALAM MEMPROKLAMASIKAN  
KEMERDEKAAN SISWA KELAS V SD AMALIYAH**

**KECAMATAN MEDAN SUNGGAL**

**TAHUN AJARAN**

**2019/2020**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH :**

**NONG KHOIRANI SIREGAR**

**NIM: 03.0616.1015**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS  
DALAM MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI JASA  
DAN PERANAN TOKOH DALAM MEMPROKLAMASIKAN KEMERDEKAAN  
SISWA KELAS V SD AMALIYAH  
KECAMATAN MEDAN SUNGGAL  
TAHUN AJARAN  
2019/2020**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH :**

**NONG KHOIRANI SIREGAR  
NIM: 03.0616.1019**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

Sapri, S.Ag, MA  
NIP. 197012311998031023

Eka Yusnaldi, S.Pd.I M.Pd  
NIP. 1100000097

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DALAM MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI JASA DAN PERANAN TOKOH DALAM MEMPROKLAMASIKAN KEMERDEKAAN SISWA KELAS V SD AMALIYAH KECAMATAN MEDAN SUNGGAL TAHUN AJARAN 2019/2020” yang disusun oleh Nong Khoirani Siregar yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**15 Januari 2020 M**

**19 Jumadil- Ula 1441 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Salminawati, S.S, MA**  
NIP: 197112082007102001

**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
NIP: 197708082008011014

**Anggota Penguji**

1. Sapri,S.Ag,MA  
NIP. 197012311998031023

2. Eka Yusnaldi,M.Pd  
NIP. 1100000097

3. Dr.Humaidah Br Hasibuan, M.Ag  
NIP: 197411112007102002

4. H. Panguluhan Abdul Karim,MA  
NIP: 197307162007101003

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd  
NIP.196010061994031002

Nomor	: Istimewa	Medan, 09 Januari 2020
Lampiran	: -	KepadaYth:
Prihal	: Skripsi	Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
An. Nong Khoirani Siregar		Keguruan UIN Sumatera Utara
		Medan

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan  
seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Nong Khoirani Siregar

NIM : 03.06.16.10.15

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata  
Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran *Role Playing* Pada

**Materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V Sd Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020.**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Sapri,S.Ag,Ma**

**Eka Yusnaldi,M.Pd**

**NIP.197012311998031023**

**NIP.1100000097**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nong Khoirani Siregar

Nim : 0306161015

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi :UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DALAM MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI JASA DAN PERANAN TOKOH DALAM MEMPROKLAMASIKAN KEMERDEKAAN SISWA KELAS V SD AMALIYAH KECAMATAN MEDAN SUNGGAL TAHUN AJARAN 2019/2020.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsinya ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 2020

Yang Membuat Pernyataan

Nong Khoirani Siregar

Nim: 0306161015

### ABSTRAK



Nama : Nong Khoirani Siregar  
 Nim : 03.06.16.10.15  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Pembimbing Skripsi : 1. Sapri, S.Ag, MA  
 2. Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd  
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020.

---

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing* Hasil Belajar Siswa**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan untuk mengetahui keefektifan siswa dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan II siklus dan untuk setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan . Penelitian ini dilakukan di SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal, dan subjek dari penelitian ini adalah siswa/i kelas V dengan jumlah 27 orang.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* yaitu memiliki tingkat presentase yang rendah, nilai yang diperoleh hanya 22,92%. Setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan di SD Amaliyah mengalami peningkatan 59,2% . Dengan jumlah siswa yang tuntas 16 siswa sedangkan siklus II hasil belajar 88,88% dengan jumlah siswa tuntas 24 dari 27 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Mengetahui  
Pembimbing Skripsi

Sapri,S.Ag,MA  
NIP.  
197012311998031023

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020”**.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana ( S-1) dalam Ilmu Tarbiyah pada FITK Sumatera Utara. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof.Dr.H.Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan pada penulis melaksanakan studi di UIN SU Medan
2. Ibu Dr. Salminawati, MA, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN-SU yang telah membantu bidang mekanisme penyelesaian Skripsi.



3. Bapak Sapri,S.Ag,MA, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, arahan serta waktu kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Eka Yusnaldi,M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan waktu, kesabaran, arahan, dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis menjadi paham.
5. Para dosen- dosen Akedemik serta seluruh staf Administrasi FITK dan petugas perpustakaan yang tidak bisa ditulis dan disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
6. Teristimewah, tercinta dan tersayang penulis sampaikan buat ibundaku Suminten Handayani dan Ayahku Usman Jakub Siregar, mamak ayah kakak mengucapkan sangat bertirimakasih atas semua pengorbanan yang ayah dan mamak berikan doa serta dukungan yang tak terhingga. Kakak sangat bersyukur dilahirkan dan dibesarkan dari keluarga ini, keluarga yang memberi kebahagiaan , keharmonisan serta segala dukungan . kakak tau tidak mudah yang dijalani sampai kakak bisa dititik seperti ini banyak yang diperjuang baik dari segi materi dan tenaga. Dan semua ini berasal dari doa , dukungan dan pengorbanan yang mamak dan ayah berikan untuk kakak. Semoga hal ini bisa memberi sedikit kebahagiaan dan balasan untuk lelah mamak dan ayahku yang selalu

berkorban untuk borunya. Mamak ayah terimakasih untuk segalanya sehat terus mamak dan ayah ILOVEYOU.

7. Tersayang abangku Dinar Bara Siregar yang selalau mendukung, menjaga, serta memtovasi penulis baik dari segi apapun , terimakasih selalau ada untuk adik. Abang terimakasih sukses selalau.
8. Tersayang adikku Agam Gunawan Siregar, adik yang bisa menjadi abang bagiku yang selalu mendukung, menjaga serta bisa menjadi apapun yang dibutuhkan, adekk terimakasih sukses yaa kerjanya.
9. Tersayang adikku Muhammad Isroq Siregar, adik yang baik bisa membantu dan menjaga kakaknya juga , semangat yaa untuk mengapai cita- citanyaa semoga selalu dipermudah
- 10.Tersayang adikku Parlambang Rizki Siregar, adik yang beda usiannya 17thn dari aku, dede kakak saying kali sama dede, jadi anak pintar ya sayang pande baca,tulis dan ngajinya bentar lagi kan dede sekolah TK. Dede jangan nakal yaa kawanin dan jagain mamak sama ayah.
- 11.Tersayang kak Dewi kakak iparku akhirnya aku ada kawan dikeluarga terimakasih juga atas dukungan, doa dan motivasinya temen curhatku juga hehe dan buat permaenku Noureen Ar-rummy Siregar ini kesayangan bou ya saying gemusss kali uda lihat dia jadi bahagia terus cepat gede ya permaenku doain bou biar sukses.

12. Buat sahabat- sahabatku Meidina Auliyah , Nurul Fadilah Nepoku, Linda Puspita, Novia Fatma, kak Valamma Khairia, Kak Sri aceh, Kak Kaya, Unin kawan the kostkuu seluruhnya serta teman seperjuanganku terimakasih atas dukungan , bantuan, serta doa yang kalian berikan, sukses terus untuk kita semua yaa gaiss.

13. Buat keluarga besar Jurusan PGMI stambuk 2016 yang sudah membantu dan memberikan motivasi serta dukungan, cuman mau bilang selamat berjuang untuk kita semua semoga kita bisa wisudah bersama.

14. Seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan , doa dan motivasinya.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima, penulis tidak dapat membalas kiranya tiada kata lain yang bisa penulis ucapkan dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih sebanyak- banyaknya.

Medan, Juni2020  
Peneliti

Nong Khoirani Siregar  
Nim: 0306161016



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teori .....	8
1. Belajar .....	8
a. Pengertian Belajar.....	8
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar.....	11
2. Hasil Belajar.....	12
a. Pengertian Hasil belajar.....	12
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
3. Pengertian Model Pembelajaran.....	18
4. Model Pembelajaran Role Playing.....	23
a. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing.....	23
b. Langkah-Langkah Model Role Playing.....	25

c. Kelebihan dan Kekurangan Role Playing.....	26
5. Pembelajaran IPS.....	28
a. Tujuan Pembelajaran IPS.....	28
b.Ciri Khas Pembelajar IPS.....	30
b. Materi Jasa dan Peranan Tokoh Proklamasi.....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	36
<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
D. Prosedur Observasi.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian.....	48
1.Deskripsi Sekolah.....	48
a. Profil Madrasah.....	48
b.Visi dan Misi Madrasah.....	48
c. Data Keadaan Guru.....	49

d. Data Sarana dan Fasilitas Madrasah.....	51
e. Data Siswa SD Amaliyah.....	51
B . Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
1.Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Model <i>Role Playing</i> .....	52
2.Hasil Belajar Setelah Diterapkan Model <i>Role Playing</i> .....	56
1.Hasil Penelitian Siklus I.....	56
a.Tahap Perencanaan Tindakan.....	57
b.Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	57
c.Tahap Pengamatan.....	58
d.Refleksi.....	62
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	63
a. Tahap Perencanaan Tindakan.....	63
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	64
c. Tahap Pengamatan Tindakan.....	65
d. Refleksi.....	68
3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPS kelas V SD Amaliyah.....	4
Tabel 2.1.Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	26
Tabel 4.1. Daftar Guru dan Pegawai SD Amaliyah.....	49
Tabel 4.2 Data Sarana dan Fasilitas SD Amaliyah.....	51
Tabel 4.3 Data siswa Sd Amaliyah.....	53
Tabel 4.4 Hasil Belajar Pre Test.....	54
Tabel 4.5 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada Pre Test.....	55
Tabel 4.6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Pre Test.....	55
Tabel 4.7 Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I.....	59
Tabel 4.8 Hasil Belajar Post Test Siklus I.....	60
Tabel 4.9 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I.....	61



Tabel 4.10 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus I.....

61

Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....

66

Tabel 4.12 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II.....

67

Tabel 4.13 Kriteria Tingkatan Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus II.....

67

1. Soal Pre Test.....	74
2. Soal Post Test.....	77
3. Kunci Jawaban pre Test dan Post Test.....	81
4. Soal posttest I , dan II.....	106
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	82
6. Alat Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran (AKPKG I).....	92
7. Alat Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran (AKPKG II).....	94
8. Lembar obesrvasi siswa siklus I dan II.....	96
9. Dokumentasi penelitian .....	97

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu system yang untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu. Mendidik dan mempersiapkan siswa untuk mampu hidup sesuai perkembangan zaman diperlukan peran yang sangat handal dari seorang guru.

Peran guru di sekolah sangat penting dalam proses pembelajaran, karena seorang guru dapat menjadi seorang korektor, inspirator, informatory, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing,

demonstator, pengelola kelas, mediator, supervisor dan evaluator bagi anak didik.<sup>1</sup> Berdasarkan kutipan di ini dapat dipahami bahwa guru memiliki fungsi dan peran yang sangat besar di sekolah dalam rangka menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar.

Menurut Syaiful Bahri peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai *spiritual father* (bapak rohani), bagi seorang anak didik ialah yang memberikan santapan jiwa dengan ilmu pendidikan akhlak, dan membenarkannya, maka menghormati guru berarti menghargai anak didik, maka seorang guru menunaikan tugasnya sebaik-baiknya.<sup>2</sup>

Oleh karena itu guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan member fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa.<sup>3</sup>

Guru sebagai perencana hendaknya merencanakan pembelajaran dengan memilih metode dan model yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga siswa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran. Guru sebagai pelaksana dan pengelola, guru melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus menggunakan sumber-sumber belajar lainnya untuk memperkaya pengetahuan siswa. Setelah melakukan pembelajaran, guru melakukan penilaian (evaluasi) untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan serta

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, (2010), *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*,<sup>Jakarta</sup>. Rineka Cipta Aksara, hal.43-48.

<sup>2</sup> *Ibid*, hal.42.

<sup>3</sup> Jejen Musfah, (2011), *Peningkatan Kompetensi Guru*, Jakarta : Kencana, hal.32

mengevaluasi jalannya pembelajaran. Guru harus dapat merancang pembelajaran yang tidak semata menyentuh aspek kognitif tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu menerapkan metode yang tepat dengan menyesuaikannya terhadap materi yang diajarkan, dalam hal ini seorang guru harus bijaksana dalam menempatkan sesuatu dengan materi yang diajarkan dan melihat kondisi siswa. IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik. Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPS dalam kurikulum yang dipakai hendaknya para pendidik mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan mengasikkan bagi siswa, sehingga siswa betah di sekolah.

Guru harus memiliki strategi agar siswa belajar dengan efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan mengajar IPS guru dapat mengembangkan model mengajarnya sebagai upaya mempengaruhi perubahan perilaku siswa yang baik. Pengembangan model-model pembelajaran bertujuan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan yang lebih bervariasi bagi pembelajaran. Melalui model

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, (2015), *Guru dan Pembelajaran*, Surabaya: Usaha Nasional, hal.51.

pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan sekaligus meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.

Macam-macam model pembelajaran salah satunya yaitu *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi pada di pada siswa kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sunggal, pembelajaran IPS masih bersifat *teacher centered*. Guru dominan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Guru menggunakan metode ceramah untuk mengejar target materi pelajaran yang harus disampaikan, sehingga kedudukan siswa hanya sebagai penerima pelajaran. Guru tidak menggunakan media sehingga penyampaian materi menjadi abstrak. Guru kurang memahami karakteristik siswa sehingga penggunaan model pembelajaran sangatlah minim. Karakteristik siswa kelas V yang masih senang bermain tidak dimanfaatkan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif. Pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan tidak berminat pada pembelajaran IPS, hal ini ditunjukkan siswa yang cenderung pasif, diam, mendengarkan penjelasan guru, dan mencatatnya.

Berdasarkan fenomena di SD Amaliyah ditemukan hasil belajar IPS siswa dari semester ganjil yang lalu menunjukkan bahwa masih rendah, dimana 57-60% siswa yang mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan yaitu KKM IPS > 65%. Hasil ini tentunya belum memenuhi kriteria ketuntasan kelas yakni 80%, siswa memperoleh nilai  $\geq 65\%$ , untuk

lebih jelasnya dapat diketahui berdasarkan tabel berikut :

Hasil Belajar IPS Kelas V SD Amaliyah Tahun Ajaran 2019/2020

Table 1.1

No	Nilai	Jumlah	Keterangan
1	0 – 10	-	-
2	11 – 20	-	-
3	21 – 30	-	-
4	31 – 40	-	-
5	41 – 50	-	-
6	51 – 60	16 orang	Tidak Tuntas
7	61 – 70	5 orang	Tidak Tuntas
8	71 – 80	6 orang	Tuntas
9	81 – 90	-	-
10	91 – 100	-	-
	Jumlah	27 orang	

Sumber : Data Nilai Siswa Semester I, Tahun 2019/2020 SD Amaliyah Kecamatan Sunggal .

Melihat hasil belajar IPS siswa sebagaimana dalam tabel di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang memberikan kesempatan siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa, karena kurang melibatkan siswa, guru lebih cenderung mengajar dengan metode ceramah, untuk itu sangat perlu bagi seorang guru menggunakan model pembelajaran *Role Playing* agar siswa lebih aktif belajar.

*Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.<sup>5</sup> *Role Playing*

---

<sup>5</sup> Sudjana, (2016), *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung :

dapat untuk menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja.

Menurut Hidayati *Role Playing* dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan. Sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas.

Dengan *Role Playing* siswa yang awalnya pasif dapat aktif, sehingga siswa berminat lagi pada pembelajaran IPS, hal ini disebabkan karena belajar menggunakan model *Role Playing* membuat siswa tertarik dalam belajar, menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Untuk itu peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat



diuraikan identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode dan model pembelajaran pada pelajaran IPS kurang bervariasi
2. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS
3. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran IPS
4. Rendahnya hasil belajar IPS,
5. Model *Role Playing* (Bermain Peran) dalam IPS kurang diterapkan.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar IPS materi jasa dan Peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan sebelum digunakan model pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sungal Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana penerapan *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan setelah menggunakan model *Role Playing* di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sungal Tahun Ajaran 2019/2020 ?
3. Bagaimana hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan setelah menggunakan model *Role Playing* di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sungal Tahun Ajaran

2019/2020 ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan sebelum digunakan model pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sungal Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Penerapan model *Role Playing* di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sungal Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan setelah menggunakan *Role Playing* di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sungal Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru dan pengelola lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pelajaran IPS.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman calon guru (peneliti) dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.
- b. Bagi siswa dapat memberikan nuansa baru dalam diskusi pelajaran

khususnya IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

- c. Bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan model pembelajaran yang aktif sehingga siswa mudah mengerti dan memahami pelajaran IPS.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Karangan Teoris

##### 1. Belajar

###### a. Pengertian Belajar

Belajar adalah merupakan suatu kegiatan pendidikan. Dipandang secara umum maka aktivitas belajar adalah “merupakan suatu kegiatan rutinitas dalam menuntut ilmu yang tersistem dan terprogram.”<sup>6</sup> Sedangkan belajar menurut Slameto adalah : Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>7</sup>

Sedangkan belajar dapat dibagi menjadi dua jenis pandangan yakni menurut pandangan tradisional serta pandangan modern. Oemar Hamalik mengatakan bahwa:

Menurut pandangan tradisional belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Pengetahuan mendapat tekanan penting, oleh sebab itu pengetahuan memegang peranan utama dalam kehidupan manusia. Pengetahuan adalah kekuasaan. Siapa yang banyak memiliki pengetahuan, maka ia akan mendapat kekuasaan dan sebaliknya siapa yang kosong pengetahuannya, atau bodoh maka ia akan dikuasai oleh orang lain. Karena itu memiliki banyak ilmu pengetahuan adalah penting. Itu sebabnya pandangan ini disebut pandangan yang intelektualitas, terlalu

---

<sup>6</sup> WJS.Poerwadarminta, (2010), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, hal. 89.

<sup>7</sup> Slameto, (2017), *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta hal.2.

menekan terhadap perkembangan otak.<sup>8</sup>

Bila ditelaah pandangan tradisional dalam mendefinisikan belajar maka jelaslah bahwa belajar hanyalah merupakan penyampaian materi pelajaran, agar yang diajarkan memperoleh perkembangan serta mampu melaksanakan sesuai dengan tuntutan dari materi yang diajarkan kepadanya. Tidak penting diperhatikan apakah materinya bernilai positif atau negatif yang penting pengetahuan tersebut dapat membawanya memperoleh kekuasaan.

Belajar menurut Mardianto adalah: suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>9</sup>

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu tindakan atau usaha melakukan perubahan pada diri anak didik sehingga dapat dikembangkan potensi dirinya, karena kegiatan belajar merupakan suatu langkah untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak didik sehingga perkembangan yang terjadi dewasa ini dapat diikuti.

Menurut Sumadi Suryabrata yang memberikan definisi belajar adalah

- a. Bahwa belajar itu membawa perubahan

---

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, (2016), *Media Pendidikan*, Bandung: Alumni, hal. 40.

<sup>9</sup> Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing, hal.45.

- b. Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkan kecakapan baru
- c. Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Selanjutnya M.Ngalim Purwanto mengatakan bahwa :

1. Belajar adalah setiap perubahan yang terjadi sebagai suatu hasil latihan dan pengalaman
2. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi yang ada kalanya kemudian mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
3. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman
4. Untuk dapat disebut belajar maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir dari pada suatu periode waktu yang cukup panjang.<sup>10</sup>

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung alam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan berbekas.<sup>11</sup> Belajar pada dasarnya adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Dalam pengertian luas bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang teoritis.

---

<sup>10</sup> M.Ngalim Purwanto, (2017), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Remaja Karya, hal.85.

<sup>11</sup> WS.Winkel, (2019), *Psikologi Pengajaran*, Jakarta : Gramedia, hal.39.

Belajar menurut pengungkapan di atas ternyata lebih komplrit, karena ia telah menyangkut terhadap mental yang mendukung perkembangan anak seperti keterampilan dan pemahaman yang selalu berkembang. Pemahaman dan perkembangan yang mengakibatkan perubahan tersebut juga tidak dapat dipastikan dengan kadar kemampuan dan keberhasilan yang sama namun keberhasilan tersebut sifatnya relatif terhadap setiap orang.

Dengan demikian dapat difahami bahwa belajar adalah sesuatu yang diubah dari rangkaian atau susunan tingkah laku dan perubahan, ini terjadi jika ada hubungan bersyarat, hubungan bersyarat dalam perkembangan bahasa dan perkembangan cara berpikir sangat diperlukan anak. Hal ini dapat dilihat dalam perkembangan berpikir yang diperlukan banyak sekali tanggapan-tanggapan dan perkataan-perkataan.

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat dipahami bahwa belajar menyangku tentang mental yang mendukung perkembangan anak seperti keterampilan dan pemahaman yang selalu berkembang. Pemahaman dan perkembangan yang mengakibatkan perubahan tersebut juga tidak dapat dipastikan dengan kadar kemampuan dan keberhasilan yang sama namun keberhasilan tersebut sifatnya relatif terhadap setiap orang. Oleh karena itu dalam belajar seorang guru harus mampu memberikan motivasi kepada para siswa agar mau dan mampu belajar dengan tekun dan giat sehingga siswa benar-benar mampu meraih prestasi dalam belajar.

Dengan demikian maka nyatalah bahwa seorang guru adalah motivator dalam membangkitkan minat belajar sekaligus meraih prestasi belajar siswa.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Sebagaimana penjelasan di atas bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Dengan kata kata lain, berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu, dapat dibedakan menjadi dua golongan:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual.  
Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar. Lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.<sup>12</sup>

Selain faktor di atas sesuai dengan pendapat Slameto bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.<sup>13</sup>

Dari teori-teori di atas dapat ditegaskan bahwa secara psikologis proses belajar yang dilakukan anak didik dapat diciptakan langsung oleh

---

<sup>12</sup> Ali Imran, (2016), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, hal. 97.

<sup>13</sup> Slameto, (2017), *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta hal, hal.54.



anak didik itu sendiri, namun adakalanya diperlukan bantuan orang lain, terutama lingkungan di sekitarnya. Kemudian proses belajar yang dilakukan oleh anak didik diutamakan yang bersifat totalitas, artinya anak didik terkonsentrasi penuh dalam aktivitas belajar dan memfungsikan energinya dengan baik dalam usaha kegiatan belajar agar tujuan dari kegiatan belajar dapat tercapai, yakni dapat menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil belajar

Hasil merupakan akibat dari yang ditimbulkan karena berlangsungnya suatu proses kegiatan. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dahar menyatakan hasil belajar adalah pengetahuan akan keterampilan yang diperoleh intruksi.<sup>14</sup>

Sedangkan Hamalik memberikan pengertian menyatakan hasil belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>15</sup> Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar yang dicapai itu selalu memunculkan

---

<sup>14</sup> Dahar, (2016), *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, hal. 31.

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, (2016), *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito. hal. 65.

pemahaman atau menimbulkan reaksi atau jawaban yang dapat dipahami dan diterima oleh akal. Hasil belajar yang dimaksud meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Melalui proses belajar seseorang akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya yaitu sebagai hasil belajar yang dilakukan.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu: kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai), dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi, dan koordinasi neuromuscular).<sup>16</sup>

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan, untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian

---

<sup>16</sup> Nurmawati, (2017), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung : Cita Pustaka Media, hal.53.

pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Setiap aktivitas dan kegiatan belajar tentunya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dari diri siswa dan faktor yang datang dari lingkungan. Selain itu hasil yang dapat diraih juga tergantung dari lingkungan, artinya ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat mempengaruhi hasil yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran.

Menurut Muhibbin Syah bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni:

---

<sup>17</sup> Suprijono, (2019), *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Pakem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 172.

1. Bakat pelajar
2. Waktu yang tersedia untuk belajar
3. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
4. Kualitas pengajaran
5. Kemampuan individu

Adapun yang menjadi indikator hasil belajar adalah :

1. Ranah Kognitif berkaitan dengan: pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan.
2. Ranah afektif adalah penerimaan, sambutan, sikap, pendalaman, penghayatan.
3. Ranah psikomotirik adalah keterampilan dan kecakapan.<sup>18</sup>

Indikator lain yang berkaitan dengan hasil belajar siswa adalah yang berhubungan dengan nilai tugas, nilai hasil ulangan siswa, nilai mid semester dan nilai semester siswa. Secara umum klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dadapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:
  - a. Faktor sosial

Faktor sosial ini terdiri dari:

- 1) Lingkungan keluarga

---

<sup>18</sup> Muhibbin Syah, (2015), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, hal. 214-215.

- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan masyarakat
- 4) Lingkungan kelompok

**b. Faktor non sosial**

Faktor non sosial ini terdiri dari :

- 1) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
  - 2) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
  - 3) Faktor lingkungan spritual atau keagamaan.
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar dan faktor ini pun masih dapat digolongkan kepada dua golongan, yaitu :

**a. Faktor fisiologis.**

Faktor fisiologis adalah faktor yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran struktur tubuh dan sebagainya.<sup>19</sup>

Faktor lain juga terbagi kepada dua yang bersifat bawaan dan yang diperoleh, terdiri dari:

- 1. Faktor intelektual, yaitu meliputi :

---

<sup>19</sup> Sumadi Suryabrata. (2016). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, Hal. 249.

- a. Faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat
- b. Faktor kecakapan nyata, yaitu hasil yang telah dimiliki
2. Faktor Non Intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikhis.<sup>20</sup>

Semua faktor-faktor ini menurut penulis menentukan bagi keberhasilan belajar yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di rumah serta kemampuan siswa meraih hasil belajar secara maksimal. Karena itu perlu adanya pemahaman yang luas dari orang tua dan guru tentang kondisi psikologis anak didik. Yang dimaksudkan untuk penyesuaian antara materi pelajaran yang disampaikan dengan daya serap siswa terhadap pelajaran dimaksud, sehingga keberhasilan belajar siswa dapat tercapai yakni siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik.

Paling sedikit ada lima macam perilaku perubahan pengalaman dan dianggap sebagai faktor-faktor penyebab dasar dalam belajar:

1. Pertama, pada tingkat emosional yang paling primitif, terjadi perubahan perilaku diakibatkan dari perpasangan suatu stimulus tak terkondisi dengan suatu stimulus terkondisi. Sebagai suatu fungsi pengalaman, stimulus terkondisi itu pada suatu waktu memperoleh kemampuan untuk mengeluarkan respons terkondisi. Bentuk semacam ini disebut responden, dan menolong kita untuk memahami bagaimana para siswa menyenangkan atau tidak menyenangkan sekolah atau bidang-bidang studi.
2. Kedua, belajar kontiguitas, yaitu bagaimana dua peristiwa dipasangkan satu dengan yang lain pada suatu waktu, dan hal ini banyak kali kita alami. Kita melihat bagaimana asosiasi ini dapat menyebabkan belajar dari 'drill' dan belajar stereotipe-stereotipe.

---

<sup>20</sup> *Ibid*, hal.249

3. Ketiga, kita belajar bahwa konsekuensi-konsekuensi perilaku memengaruhi apakah perilaku itu akan diulangi atau tidak, dan berapa besar pengulangan itu. Belajar semacam ini disebut belajar operant.
  4. Keempat, pengalaman belajar sebagai hasil observasi manusia dan kejadian-kejadian. Kita belajar dari metode -metode dan masing-masing kita mungkin menjadi suatu metode bagi orang lain dalam belajar observasional.
- Kelima, belajar kognitif terjadi dalam kepala kita, bila kita melihat dan memahami peristiwa-peristiwa di sekitar kita, dan dengan insight, belajar mengalami pengertian.<sup>21</sup>

Belajar sebagai proses membangun makna/ pemahaman terhadap informasi dan/ atau pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain, proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Menurut penulis belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti, yakni hasil ulangan para siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Mengingat belajar adalah kegiatan aktif siswa, yaitu membangun pemahaman, maka partisipasi guru jangan sampai merebut otoritas atau hak siswa dalam membangun gagasannya.<sup>22</sup>

### 3. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah gambar kecil atau miniature dari sebuah konsep belajar. Model dimaknai sebagai objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal yang nyata. Pembelajaran

---

<sup>21</sup> *Ibid*, hal. 114.

<sup>22</sup> *Ibid*, hal.114.

memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa, itulahlah sebabnya dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keberhasilan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh pemilihan metode belajar yang ditentukan oleh guru. Sebab dengan penyajian pembelajaran secara menarik akan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sebaliknya jika pembelajaran itu disajikan dengan cara yang kurang menarik, membuat motivasi siswa rendah. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajar pun dapat ditingkatkan.

Yamin bahwa salah satu contoh model pembelajaran adalah guru mendemonstrasikan gaya renang bebas para siswa menirunya. Siswa tidak melalui proses yang disebut Bandura (*shaping process*) atau (*no-trial learning*) tetapi dapat segera menghasilkan respon yang benar.<sup>23</sup>

Sementara Uno mengatakan bahwa "Pembelajaran memusatkan

---

<sup>23</sup> Martinis Yamin, (2017), *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* Jakarta : Gunung Persada Press, hal.87.



perhatian pada bagaimana pembelajaran siswa, bukan pada apa yang dipelajari siswa". Jadi dalam teori belajar sosial menekankan melalui fenomena model, di mana seseorang meniru perilaku orang lain yang disebut belajar. Belajar melalui model yaitu "belajar atas kegiatan dan keberhasilan orang dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba dengan suatu model.<sup>24</sup>

Selanjutnya menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.<sup>25</sup>

Sedangkan Uno mengatakan bahwa dengan pembelajaran melalui model siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang dalam mencapai kesuksesan.<sup>26</sup>

Belajar model dapat dilakukan dengan melalui fase-fase sebagaimana yang dikatakan Istarani yaitu :

1. Fase perhatian (*attentional phase*)
2. Fase retensi (*rentio phase*)
3. Fase reproduksi (*reproduksi phase*)

---

<sup>24</sup> Hamzah B. Uno, (2017), *Perencanaan Pembelajaran Aktif*, Jakarta : Bumi Aksara,hal.2

<sup>25</sup> Trianto, (2012), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta : Kencana, hal.22.

<sup>26</sup> Hamzah B.Uno, (2017), *Perencanaan Pembelajaran Aktif*, Jakarta : Bumi Aksara., hal.37.

#### 4. Fase motivasi ( *motivation phase*).<sup>27</sup>

Fase-fase ini akan menghasilkan penampilan seseorang, dengan menggunakan fase-fase ini secara sistematis akan dapat memberikan pembelajaran melalui model secara efektif dan efisien. Fase perhatian merupakan model di dalam belajar, belajar ini merupakan perhatian yang menarik yang merangsang minat pada siswa untuk mempelajarinya. Secara psikologis model-model yang menarik, unik, populer, berhasil menggugah perhatian untuk menirunya, berusaha dan membuat model apa yang telah dilihat.

Oleh karena itu dalam memberikan pelajaran seorang guru harus menggunakan strategi, Pemberian pelajaran ini juga telah dicontohkan Luqman ketika mendidik putranya sebagaimana digambarkan dalam surat Luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تَشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ١٣

Artinya:

“Dan (ingatlah) ketika Luqman Berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.”<sup>28</sup>

Sesuai dengan tafsir Al-Maraghi memberikan penjelasan bahwa

<sup>27</sup> Istarani, (2016), *58 Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.67.

<sup>28</sup> Departemen Agama RI, (2016), *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Depag RI, hal. 265.

Luqman dalam memberikan pendidikan kepada anaknya yang diawali dengan nasehat untuk meng-esakan Allah, tidak mempersekutukannya dengan pembelajaran Tauhid.

Ayat di atas sejalan dengan hadis Rasulullah SAW :

هروالصبي بالصلاة اذا بلغ سبع سنين واذا سلع عشر سنين فاضربه عالا

Artinya :

Suruhlah olehmu anak-anakmu untuk mengerjakan shalat, apabila ia sudah berumur 7 tahun dan apabila ia sudah berumur 10 tahun maka hendaklah kamu pukul jika ia meninggalkan shalat (HR. Bukhari Muslim).<sup>29</sup>

Sebagaimana Penjelasan ayat diatas dan hadis di atas maka dapat dipahami bahwa dalam mendidik, menyampaikan sesuatu kepada orang lain terutama dalam proses belajar .

Kemudian pada ayat yang lain dipertegas kembali dalam QS Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

..... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ..... ١١

Artinya:

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”<sup>30</sup>

Menurut Al-Maraghi dari ayat di atas Allah menegaskan,

<sup>29</sup> Ibnu Abi Jamarah, (2015), *Hadits Bukhari (Mukhtas Ahahih Bukhari)*, Bandung: Alief Media, hal.45.

<sup>30</sup> Departemen Agama RI, (2016), *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta : Depag RI, hal. 265.

sesungguhnya Allah meninggikan orang-orang mukmin yang selalu mengikuti perintah-perintahNya dan perintah-perintah Rasul, khususnya orang-orang yang berilmu di antara mereka.

Ayat tersebut di atas sejalan dengan sabda Rasulullah SAW :

وعن أبي الدرداء رضي الله عنه قال: سمعت رسول الله صلى الله عليه وسلم يقول: من سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله له طريقا إلى الجنة وإن الملائكة لتضع أجنحتها لطالب العلم رضا بما يصنع (رواه أبو داود والترمذي)

Artinya:

“Dari Abu Darda ra. berkata:saya mendengar Rasulullah Saw bersabda: barang siapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan ke surga. Dan sesungguhnya Malaikat membenteng sayapnya untuk orang yang menuntut ilmu karena puas dengan apa yang diperbuatnya.<sup>31</sup>

Dari beberapa penjelasan para ahli, ayat dan hadis di atas dapat disimpulkan oleh penulis bahwa dalam belajar itu adalah perubahan tingkah laku seseorang baik itu berupa dalam bentuk sikap dan kebiasaan sebagai hasil dari pengalaman yang lalu. Bertitik tolak dari penjelasan di atas dapat dirumuskan bahwa minat belajar adalah keinginan atau kecenderungan batin seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Disebabkan perbuatan itu mempunyai kaitan erat dengan kebutuhan, keinginan, kesenangan, perkembangan atau bakat yang dimilikinya

---

<sup>31</sup> Muchlis Shabir, (2012), *Terjemahan Riyadusshalihin II* ,Semarang: Toha Putra, hal. 283.

kemudian terwujud dalam tingkah laku dalam bentuk usaha belajar untuk mendapatkan apa yang diharapkan dalam belajar itu.

#### 4. Model Pembelajaran *Role Playing*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Teknik bermain peran atau yang disebut dengan *Role Playing* adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.<sup>32</sup>

Dengan bermain peran ini diharapkan pada peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Teknik ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamati.

Menurut Santoso yang mengatakan bahwa model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.<sup>33</sup>

Pengertian di atas menguatkan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus

---

<sup>32</sup> Sudjana, (2016), *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung : Falah Production, cet. Ke-5, hal.134.

<sup>33</sup> Santoso, (2016), *Skema dan Mekanisme Pelatihan : Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*, Jakarta: Yayasan Terumbu Karang, hal.86.

melibatkan unsur senang, gembira karena sambil bermain. Karena *Role Playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Hal ini diperkuat pendapat Hamzah yang menyatakan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat dipahami bahwa bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu model pembelajaran yang memainkan peran suatu tokoh atau cerita dalam suatu materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran ini anak-anak dapat belajar sambil santai dan sambil bermain sehingga kesan menyenangkan bagi siswa.

Sehubungan dengan itu, tujuan penggunaan teknik ini antara lain untuk mengenalkan peran-peran dalam nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat untuk mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya.

#### **b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran bermain

---

<sup>34</sup> Hamza B.Uno, (2011), *Model Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara, hal.26.

peran (*Role Playing*) menurut Sudjana adalah sebagai berikut:

1. Pendidik, bersama peserta didik menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu.  
Contoh topik:  
Persiapan pelatihan pemuda di Kecamatan A  
Dalam mempersiapkan pelatihan tersebut telah dilibatkan para penilik (Penmas, Generasi Muda, Olah Raga), petugas-petugas (Koperasi, Bangdes, Pertanian, Perindustrian dan lain sebagainya) serta organisasi pemuda di tingkat Kecamatan (Karang Taruna, Taruna Karya dan sebagainya). Rapat persiapan itu dipimpin oleh Camat. Latihan akan diselenggarakan berdasarkan surat edaran Bupati Kabupaten X yang membawahi Kecamatan A. Camat ingin mengetahui peran pimpinan tiap-tiap instansi dan pembagian tugasnya dalam menyelenggarakan pelatihan tersebut.
2. Pendidik bersama peserta didik mengidentifikasikan dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing dalam penyelenggaraan pelatihan pemuda itu.
3. Pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pendidik membantu para peserta didik untuk melaksanakan permainan peran dengan (a) menjelaskan tujuan dan langkah-langkah bermain peran, sedangkan peserta didik memperhatikan, bertanya dan mencatat hal-hal yang dipandang perlu mengenai penjelasan yang diberikan pendidik, (b) para peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama memainkan peran dan kelompok kedua sebagai pengamat. Kelompok pertama duduk di kursi lingkaran dalam sedangkan kelompok kedua di lingkaran luar atau kelompok pertama berada di luar kelompok kedua asal saja dapat diamati oleh kelompok kedua, (c) pendidik menjelaskan tugas masing-masing kelompok untuk dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung, (d) kelompok pengamat menyiapkan diri dan apabila perlu mencatat hasil pengamatan pada format khusus dan (e) selesai bermain peran, para peserta didik dibantu oleh pendidik membahas hasil pengamatan kelompok pengamat.
5. Pendidik bersama para peserta didik melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan teknik.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Sudjana, (2016), *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production, cet. Ke-5, hal.135-136.

Sedangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran maka dilakukan beberapa fase sebagai berikut.

1. Fase pertama melatih kelompok
2. Fase kedua menyeleksi peserta
3. Fase ketiga mengatur setting
4. Fase keempat Mempersiapkan peneliti
5. Fase kelima pemeranan
6. Fase keenam berdiskusi dan mengevaluasi
7. Fase ketujuh Memerankan kembali
8. Fase kedelapan berdiskusi dan mengevaluasi
9. Fase kesembilan berbagi pengalaman dan menggeneralisasi.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa *Role Playing* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan di kelas, kemudian membentuk kelompok siswa dan menjelaskan yang harus dilakukan dan selanjutnya menyuruh siswa untuk memerankan tokoh yang diperankan dalam skenario yang sudah dibuat. Dalam pelaksanaan bermain peran setiap kelompok akan diamati oleh kelompok lain dan guru, demikian seterusnya terhadap kelompok yang lain. Setelah dilakukan dan diterapkan skenario masing-masing kelompok guru menyuruh siswa untuk mengambil kesimpulan dari masing-masing kelompok dan diakhir pelajaran guru mengambil kesimpulan secara umum.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Penggunaan model *Role Playing* atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut.

---

<sup>36</sup> Bruce Joyce.dkk, (2016), *Model of Teaching*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal.424.



1. Permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah – masalah yang sedang dihadapi
2. Bagi peserta yang memainkan peran sebagai orang lain, maka peserta tersebut dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dari karakter yang dimainkan itu
3. Mampu merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain. Hal tersebut mampu menumbuhkan sikap saling memperhatikan orang lain

Selain memiliki beberapa kelebihan, metode *Role Playing* atau bermain peran juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut.

1. Apabila pelatih tidak menguasai metode bermain peran dalam setiap sesi yang diadakan dalam pelatihan, maka akan menjadikan metode bermain peran ini menjadi tidak berhasil
2. Langkah-langkah dalam metode bermain peran yang tidak dipahami trainer dengan baik, dapat menimbulkan kekacauan selama kegiatan berlangsung.<sup>37</sup>

Ternyata dalam model pembelajaran *Role Playing* ini akan menjadi suatu kelemahan, ketika guru atau pembimbing atau pelatih tidak memahami dengan baik, tentang langkah-langkah dalam melaksanakan model *Role Playing*. Pembahasan yang selanjutnya akan memberikan penjelasan tentang langkah langkah dalam *Role Playing* yang perlu dilakukan oleh guru. Sebagai pembanding penting juga untuk mempelajari model Simulasi, jadi pelajari juga model tersebut.

Selain kelebihan dan kelemahan sebagaimana yang disampaikan oleh

---

<sup>37</sup> Santoso, (2016), *Skema dan Mekanisme Pelatihan : Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*, Jakarta: Yayasan Terunggu Karang, hal. 86.

Santoso di atas, keunggulan dan kelemahan sebagaimana yang dikatakan oleh Sudjana dapat diuraikan sebagai berikut :

Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*.<sup>38</sup>

Tabel.2.1

Keunggulan	Kelemahan
Pesan yang disampaikan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya	Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tersebut
Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil	Lebih menekankan terhadap masalah dari pada terhadap peran
Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain melakukan peran	Mungkin akan terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan
Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran	Mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan suatu dalam kegiatan belajar.
Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah	Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan sebagaimana diuraikan di atas maka dapat dipahami bahwa teknik bermain peran akan tepat digunakan apabila kegiatan pembelajaran menekankan pentingnya keterlibatan langsung para peserta didik dalam situasi dan masalah yang dihadapi oleh berbagai pihak yang memiliki kedudukan, latar belakang dan tugas yang berbeda-beda.

---

<sup>38</sup> Sudjana, (2016), *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung : Falah Production, cet. Ke-5, hal.136.

## 5. Pembelajaran IPS

### a. Pengertian Pendidikan IPS

Nursid Sumaatmaja menyatakan pengertian IPS tidak berbeda dengan studi sosial. Studi sosial merupakan bidang pengkajian (bukan bidang keilmuan) gejala masalah sosial di masyarakat. Kedudukan IPS sebenarnya berinduk pada Ilmu Sosial artinya kerangka kerja IPS menggunakan teori-konsep-prinsip yang berlaku pada Ilmu Sosial untuk melakukan pendekatan, analisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial.<sup>39</sup> IPS menekankan bidang praktis dalam mengkaji, mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat bukan pada teoritis. Menurut Hidayati untuk SD, IPS merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi.<sup>40</sup>

Menurut Eka Yusnaldi bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.<sup>41</sup>

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan pengertian IPS adalah studi sosial yang mempelajari/mengkaji segi praktis gejala dan masalah kehidupan sosial di masyarakat meliputi kajian geografi, ekonomi,

---

<sup>39</sup> Nursid Sumatmaja, (2018), *Pelajaran IPS di SD*, Jakarta : Pustaka, hal.23.

<sup>40</sup> Hidayati, (2018), *Pendidikan IPS Untuk Anak*, Jakarta : Kencana, hal.13.

<sup>41</sup> Eka Yusnaldi, (2019), *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan : Perdana Publishing, hal.6.

sosiologi, antropologi, tata negara, ilmu politik dan sejarah. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Eka Yusnaldi, tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu dan sebagai sosial budaya.<sup>42</sup>

Hal ini senada dengan pendapat Hidayati tujuan pendidikan IPS adalah menyiapkan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (*good citizen*).<sup>43</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran IPS bila disimpulkan adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

---

<sup>42</sup> *Ibid*, hal. 6.

<sup>43</sup> Hidayati, (2019), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, hal.12.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa tujuan di atas dapat disimpulkan tujuan IPS di SD yaitu membekali siswa pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan siswa agar dapat menempatkan diri sebagai warga masyarakat yang baik dan siswa mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada penelitian ini pembelajaran IPS yang diterapkan menekankan pengetahuan siswa terhadap perjuangan para tokoh mempersiapkan kemerdekaan dan peristiwa sekitar proklamasi.

Diharapkan dengan pengetahuan perjuangan para tokoh, siswa dapat meneladani nilai-nilai luhur para tokoh. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.

#### 4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.<sup>44</sup>

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa ruang lingkupnya menerangkan bahwa materi IPS yang diambil dari penyederhanaan/ pengadaptasian bagian pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial terdiri dari: a) fakta, konsep, generalisasi dan teori, b) metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu-ilmu sosial, dan c) keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan ilmu-ilmu sosial.

#### c.Ciri Khas IPS

Adapun ciri khas IPS yaitu adanya interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perbuatan, konflik. Kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan, kelangkaan dan budaya.<sup>45</sup>

#### d. Materi Jasa dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamkan Kemerdekaan

Berkaitan dengan jasa dan peran tokoh dalam memproklamkan kemerdekaan Indonesia diketahui bahwa :

Pada zaman Jepang, Soekarno, Moh.Hatta menjadi tokoh putera bersama dengan KH.Mas Mansyur dan Ki Hajar Dewantara yang dikenal dengan empat serangkai. Dalam organisasi BPUPKI mereka duduk

---

<sup>44</sup> *Ibid*.hal.12.

<sup>45</sup> Edy Suhrman. 2017. *Peran Guru Ips Sebagai Pendidikan Pengajaran Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab*,Yogyakarta.

sebagai anggota yang aktif sebagai panitia Sembilan untuk menyusun dasar Negara dan undang-undang dasar Negara. Mereka kemudian Moh.Hatta kemudian menjadi ketua PPKI bekerjasama dengan Ir.Soekarno untuk mempersiapkan kelengkapan sebuah Negara merdeka dan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, Soekarno terpilih menjadi Presiden dan Moh.Hatta sebagai wakil presiden pertama Indonesia.<sup>46</sup>

Masih banyak tokoh pejuang yang berjasa terhadap bangsa dan Negara terutama dalam memperoklamasikan kemerdekaan RI, setelah Hiroshima dan Nagasaki di Bom Atom oleh Amerika Serikat, Jepang pun menyerah maka pada kesempatan ini pemimpin bangsa memanfaatkan kekosongan kekuasaan ini mengadakan pertemuan di Jakarta untuk merumuskan langkah-langkah yang diperlukan yaitu :

- 1) Menentukan langkah-langkah yang tepat untuk memproklamasikan Indonesia
- 2) Menentukan para tokoh yang akan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
- 3) Merencanakan penyusunan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
- 4) Menentukan tata cara memproklamasikan Negara Indonesia
- 5) Mempersiapkan kelengkapan yang diperlukan untuk membentuk Negara merdeka.<sup>47</sup>

Beberapa tokoh yang telah berjasa merumuskan dan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia diputuskan bahwa teks proklamasi yang sudah dirumuskan akan diproklamasikan di halaman kediaman Ir.Soekarno yaitu Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta pukul 10.00 wib hari Jumat, dengan pembagian tugas antara lain : Syudanco Lathif

---

<sup>46</sup> Dafri Adiguba, (2015), *Mengembangkan Karakter Bangsa Melalui Bina IPS Untuk SD dan MI Kelas V*, Medan : Bina Media Perintis, hal.130-131.

<sup>47</sup> *Ibid*, hal. 132.

bertugas pengamanan lokasi, Mr.Wilopo mempersiapkan pengeras suara dan perlengkapan upacara, Suhud mempersiapkan tiang bendera, Ibu Fatmawati istri Soekarno menyiapkan bendera merah putih yang dijahitnya sendiri.

Para tokoh yang hadir dalam proklamasi tersebut antara lain Ki Hajar Dewantara, Mr.A.A.Maramis, Otto Iskandardinata, KH.Mas Mansyur, Soekarno, Moh.Hatta. Dalam memproklamasikan kemerdekaan tersebut langsung dibacakan oleh Ir Soekarno dan didampingi oleh Moh.Hatta dan dihadiri oleh berbagai tokoh dan rakyat Indonesia.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah penelitian orang lain yang memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut :

1. Dedi Rizkia Saputra, 2015, penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten, Kesimpulan penelitian ini bahwa hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59.64, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 67,86 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Persentase ketuntasan belajar pada 103 kondisi



awal/pratindakan hanya sebesar 57.14%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi menjadi 92.9% pada akhir siklus II.

Persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama meneliti tentang model *Role Playing* di kelas V SD, sedangkan perbedaannya adalah tempat penelitian dan materi yang diajarkan dalam proses belajar.<sup>48</sup>

2. Siti Khotimah, 2017, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 9 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Kesimpulannya adalah Penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas di SD Negeri 9 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40% dari 20% menjadi 60%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 30% yakni dari 60% menjadi 90%. Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama menerapkan model *Role Playing* dan pelajaran IPS melalui PTK, sedangkan perbedaannya adalah kelas dan tempat penelitian.<sup>49</sup>
3. Lena Sari, Zulkifli, Lazim N, 2011, Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 011

---

<sup>48</sup> Dedi Rizkia Saputra. 2015. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Manisrenggo, Klaten.*

<sup>49</sup> Siti Khotimah. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 9 Bengkalis Kabupaten Bengkalis.

Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir . Kesimpulannya adalah bahwa aktivitas yang dilakukan guru yang memiliki jumlah rata-rata pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata 66,66 dengan kategori baik. Sedangkan aktivitas guru pada siklus kedua dengan rata-rata 91,66 dengan kategori amat baik. Aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus 1 yaitu 62,5 pada kategori baik sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 91,66. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir.<sup>50</sup>

Adapun persamaan penelitian yang penulis dengan penelitian yang relevan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan sama-sama penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaan penelitian yang penulis lakukan adalah berbeda tentang kelas penelitian, lokasi penelitian.

Penulis berharap dengan penelitian yang dilakukan sebanyak dua siklus atau dua kali tindakan di lapangan siswa dapat mengalami ketuntasan belajar hingga mencapai KKM 85%, agar penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penggunaan dan penerapan model pembelajaran

---

<sup>50</sup> Lena Sari. 2011. Zulkifli, Lazim N, Sungai Majo Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 011 Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir.

*Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia siswa kelas V di tingkat sekolah dasar.

### C. Kerangka Berpikir

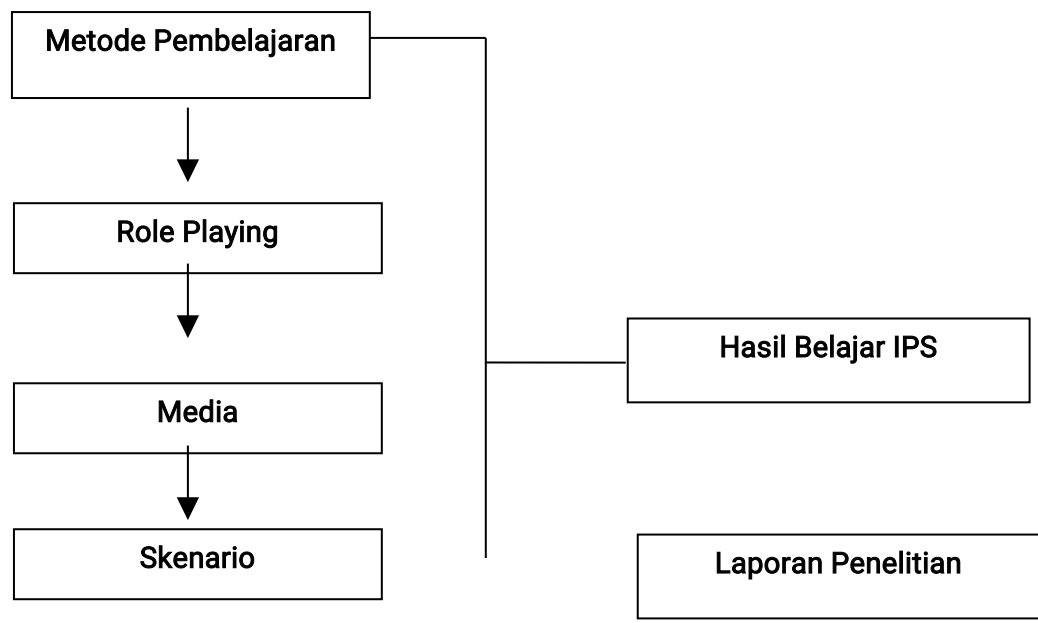
Kerangka berpikir adalah merupakan kerangka dari kajian pustaka yang diuraikan dalam pembahasan skripsi ini. Kajian pustaka yang menjadi pembahasan skripsi ini adalah berkaitan dengan model pembelajaran *Role Playing* dalam pelajaran IPS pada materi Jasa dan peranan tokoh dalam memproklamirkan kemerdekaan di kelas V SD.

*Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang memainkan peran suatu tokoh atau cerita dalam suatu materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran ini anak-anak dapat belajar sambil bermain sehingga kesan menyenangkan bagi siswa. *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Tujuan penggunaan model ini adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam nyata kepada peserta didik.

Sedangkan hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar di kelas. Hamalik memberikan pengertian menyatakan hasil belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek

belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa pada materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan siswa kelas V SD Amaliyah setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Berikut ini gambar peta konsep kerangka berfikir:



Gambar 2.1. Peta Konsep Kerangka Bepikir

#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian adalah Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa pada materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan di Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang berguna untuk mengungkapkan kesulitan belajar siswa dalam mempelajari materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan serta cara mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Pendekatan dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas.<sup>51</sup> Dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal IPS khususnya dalam materi dan untuk mengetahui bagaimana aktivitas yang dilakukan siswa selama menyelesaikan permasalahan IPS.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Amaliyah Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang siswa. Yang menjadi objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa pada pokok jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan

---

<sup>51</sup> Salim, dkk, (2017), *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan; Perdana Mulya Sarana,hal.26.

kemerdekaan dengan Model Pembelajaran *Role Playing*.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Amaliyah Kecamatan Sunggal yang berlokasi di daerah Kabupaten Deli Serdang dengan waktu penelitian dari bulan Februari sampai bulan Mei 2020.

### D. Prosedur Observasi

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan serangkaian rancangan tindakan sistematis untuk meningkatkan apa yang hendak terjadi. Maka ditahap ini direncanakan tindakan, yaitu:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model *Role Playing*
- b. Menyusun soal atau tes yang berkaitan dengan materi pelajaran digunakan untuk melihat kemampuan belajar siswa.
- c. Mempersiapkan materi ajar lembaga ekonomi menggunakan model *Role Playing*
- d. Mempersiapkan sarana dan sumber belajar yang mendukung pelaksanaan tindakan seperti scenario dan buku mata pelajar IPS

#### 2. Tindakan

Merupakan kegiatan praktik yang terencana yang mengacu kepada rencana yang rasional dan terakar. Kegiatan ini melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)



### 3. Observasi

Pengamatan dilakukan pada terhadap ini dilakukan dengan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan cara sebagai berikut:

- a. Melihat dan mencatat tindakan siswa saat guru melakukan proses kegiatan pembelajaran disekolah.
- b. Memperhatikan dan mencatat respon siswa ketika guru melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.
- c. Memperhatikan dan mencatat kemampuan siswa dalam memahami materi lembaga ekonomi.

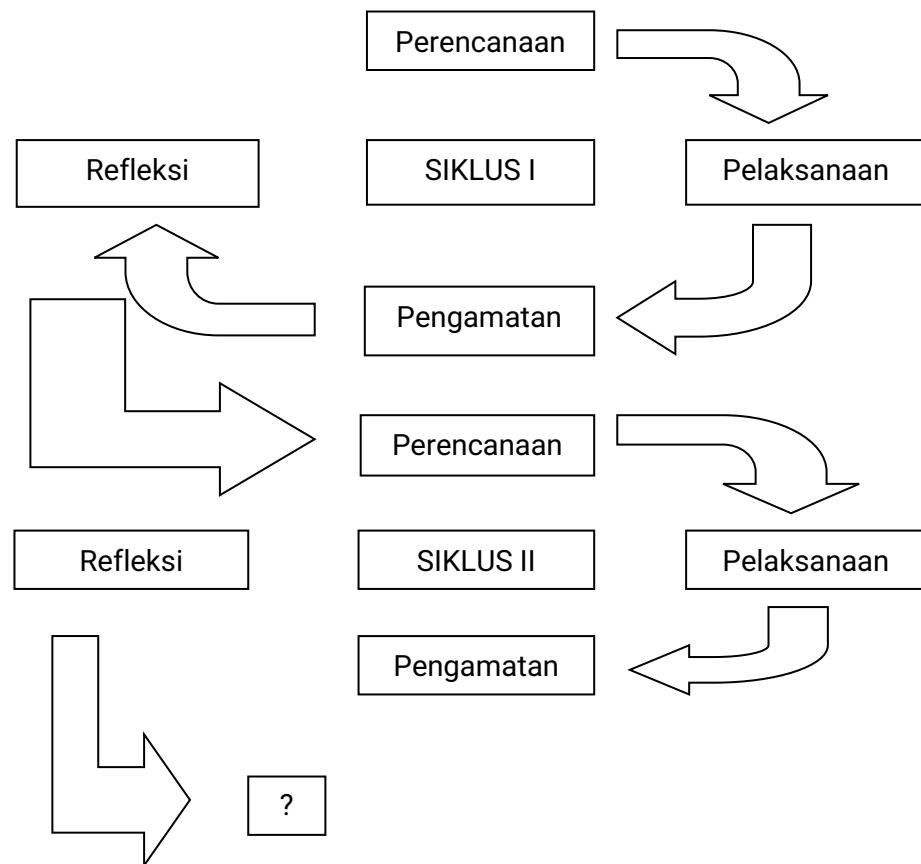
### 4. Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja, proses, problem, isu dan hambatan yang muncul dalam perencanaan dan pelaksanaan. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dalam materi. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan selanjutnya.<sup>52</sup>

Secara lebih rinci, pelaksanaan penelitian tindakan kelas berdasarkan alurnya dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>52</sup> Sukardi, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas, Implementasi dan Pengembangannya*, Jakarta : Bumi Aksara, hal.5-6.



**Gambar : 3.1. Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas ( PTK)**

### **Siklus I**

#### **1. Tahap Permasalahan I**

Permasalahan pada awal siklus I diperoleh dari data wawancara dengan guru dan siswa yang memperoleh nilai 65 ke bawah atau tidak tuntas belajar. Bila masih belum mencapai kriteria ketuntasan belajar maka diperlukan suatu cara untuk mengatasi kesulitan ini, antara lain melalui teknik pembelajaran *Role Playing*. Sehingga didapatlah masalah awal, dengan berpatokan pada masalah awal itu, maka dibuat suatu perencanaan bagaimana mengatasi masalah tersebut.

## 2. Tahap Perencanaan Tindakan I

- Membuat skenario pembelajaran yang berisikan langkah-langkah dalam pembelajaran *Role Playing*.
- Mempersiapkan sarana pendukung pembelajaran yang mendukung pelaksanaan tindakan, yaitu buku ajar untuk siswa dan buku untuk peneliti yang berisi skenario pembelajaran.
- Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi untuk mengamati kean belajar mengajar (lembar observasi aktivitas guru dan siswa), tes awal, tes hasil belajar I.

## 3. Tahap Pelaksanaan Tindakan I

- Pemberian tes awal
- Melaksanakan kean pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *Role Playing* sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat
- Selama pelaksanaan tindakan diadakan observasi terhadap siswa dan peneliti yang bertindak sebagai guru
- Setelah pembelajaran dilakukan, setelah siklus I diberikan tes hasil belajar I kepada siswa.

## 4. Tahap Observasi (Pengamatan) I

Observer (guru IPS Kelas V) mengamati yang dilakukan peneliti (yang bertindak sebagai guru).

## Siklus II

### 1. Tahap Permasalahan II

Permasalahan pada awal siklus I diperoleh dari data wawancara dengan guru dan siswa yang memperoleh nilai 65 ke bawah atau tidak tuntas belajar. Bila masih belum mencapai kriteria ketuntasan belajar maka diperlukan suatu cara untuk mengatasi kesulitan ini, antara lain melalui teknik pembelajaran *Role Playing*. Sehingga didapatlah masalah awal, dengan berpatokan pada masalah awal itu, maka dibuat suatu perencanaan bagaimana mengatasi masalah tersebut.

### 2. Tahap Perencanaan Tindakan II

- Membuat skenario pembelajaran yang berisikan langkah-langkah dalam pembelajaran *Role Playing*.
- Mempersiapkan sarana pendukung pembelajaran yang mendukung pelaksanaan tindakan, yaitu buku ajar untuk siswa dan buku untuk peneliti yang berisi skenario pembelajaran.
- Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi untuk mengamati kean belajar mengajar (lembar observasi aktivitas guru dan siswa), tes awal, tes hasil belajar I.

### 3. Tahap Pelaksanaan Tindakan II

- Pemberian tes awal
- Melaksanakan kean pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *Role Playing* sesuai dengan skenario pembelajaran yang

telah dibuat

- Selama pelaksanaan tindakan diadakan observasi terhadap siswa dan peneliti yang bertindak sebagai guru
- Setelah pembelajaran dilakukan, setelah siklus I diberikan tes hasil belajar I kepada siswa.

#### 4. Tahap Observasi (Pengamatan) II

Observer (guru IPS Kelas V) mengamati yang dilakukan peneliti (yang bertindak sebagai guru).

### E. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil belajar kognitif dengan memberikan tes pada siswa yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Data hasil afektif dan psikomotorik diperoleh dari hasil observasi yang diisi pada lembar observasi.

#### 1. Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan observasi di lapangan dengan memberikan lembar observasi melalui observer yang ditunjuk yaitu guru dan kepala sekolah saat penulis melakukan tindakan.

#### 2. Tes

Setelah penulis melakukan tindakan di kelas maka diberikan tes untuk melihat sejauhmana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

#### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang perkembangan dan

kendala yang dialami selama proses penelitian.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar nilai siswa, serta foto saat proses belajar mengajar.

### F. Teknik Analisis Data

#### a. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan, dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal-soal hak dan kewajiban warganegara dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

Tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini adalah berupa tes awal sebanyak 6 soal dan tes hasil belajar I sebanyak 3 soal. Tes yang diberikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tes awal diberikan pada saat awal pembelajaran sebelum diberikan tindakan pembelajaran *Role Playing* dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal sekaligus mengungkap permasalahan siswa dalam memahami jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Tes hasil belajar diberikan setelah pembelajaran dengan teknik *Role Playing* dilakukan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kelemahan dan

kemajuan kemampuan siswa dalam memahami jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka untuk mencari validitas tes, diminta penilaian dari validator untuk memvalidasi soal. Penilaian diminta untuk menentukan setiap butir soal kedalam kategori valid, valid dengan revisi, atau tidak valid.

#### b. Paparan Data

Data-data yang telah diklasifikasikan tersebut kemudian dipaparkan menurut masalah penelitian. Pemaparan dapat dilakukan dengan menampilkan satuan-satuan informasi secara sistematis. Dengan adanya pemaparan informasi itu, peneliti akan menarik kesimpulan dengan mudah. Untuk memperjelas analisis, data penelitian tersebut dipaparkan dalam bentuk naratif dan dilengkapi dengan tabel.

Tes hasil belajar siswa dihitung dengan cara memaparkan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa ke dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui persentase kemampuan siswa, peneliti menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Penilaian Hasil

F = Jumlah siswa yang tuntas

$N$  = jumlah keseluruhan siswa

### c. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan jawaban siswa akan diperoleh tingkat pencapaian hasil belajar. Untuk dapat mengetahuinya, peneliti melakukan pemeriksaan terhadap jawaban siswa melalui pemberian skor. Tingkat kemampuan siswa menyelesaikan soal ditentukan dengan kriteria penentuan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Nurkencana bahwa:

Konversi yang digunakan dalam mengubah skor mentah menjadi skor standar dengan norma absolut adalah didasarkan atas tingkat penguasaan terhadap bahan yang diberikan. Tingkat penguasaan ini akan tercermin pada tingkat rendahnya skor mentah yang dicapai.

Pedoman yang dilakukan adalah sebagai berikut :

90% - 100% : kemampuan sangat tinggi

80% - 89% : kemampuan tinggi

65% - 79% : kemampuan cukup

55% - 64% : kemampuan rendah

00% - 54% : kemampuan sangat rendah

Menurut Suryosubroto bahwa : Ketuntasan belajar adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap unit bahan pelajaran, baik secara perorangan maupun kelompok.<sup>53</sup>

Penentuan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus :

---

<sup>53</sup> Suryosubroto, (2017), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Alfabeta, hal. 56.



$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang PPH} \geq 65\%}{\text{Banyak siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan :

PKK = Persentase Ketuntasan Klasikal

Sejalan dengan itu, Usman menyatakan bahwa : “Seorang siswa dinyatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 65%. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal apabila paling sedikit 85% siswa di kelas tersebut tuntas belajar.”<sup>54</sup>

Untuk menganalisis hasil observasi, dilakukan perhitungan nilai akhir dari setiap obseravasi dengan rumus:

$$N = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{banyak item}} \quad \text{dimana } N = \text{nilai akhir}$$

Selanjutnya untuk menentukan rata-rata penilaian adalah dengan :

$$R = \frac{\text{jumlah nilai akhir}}{\text{banyak observasi}} \quad \text{dimana } R = \text{rata-rata penilaian}$$

Dengan kriteria sebagai berikut :

- 0,00 – 2,19 = Sangat Kurang
- 2,20 – 2,59 = Kurang
- 2,60 – 2,79 = Cukup
- 2,80 – 3,39 = Baik
- 3,40 – 4,00 = Sangat Baik

Berdasarkan paparan data tes hasil belajar siswa, angket dan wawancara, peneliti melakukan verifikasi terhadap kesalahan-kesalahan

---

<sup>54</sup> Usman, (2016), *Penelitian Tindakan Kelas, Bandung*: Kencana, hal. 64.

jawaban siswa dengan menafsirkan dan membuat kesimpulan tentang jawaban siswa tersebut.

#### d. Kesimpulan

Dalam pengambilan kesimpulan penulis melakukan tahapan :

- Peneliti menganalisis, menyajikan hasil data dan menginterpretasikan data hasil dari observasi, tes hasil belajar I yang diberikan kepada siswa serta menjelaskan semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan proses belajar mengajar
- Peneliti mewawancarai siswa yang melakukan kesalahan fatal dan tidak tuntas belajar dalam menyelesaikan tes hasil belajar I.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari tes awal dan tes hasil belajar I . Kemudian dari perubahan itu, akan diperoleh besar peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Jika besar peningkatan hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Klasikal, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Sebaliknya, jika besar peningkatan hasil belajar siswa sudah berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal Klasikal, maka penelitian berhenti pada siklus ini.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Deskripsi Sekolah**

###### **a. Profil Madrasah**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Amaliyah yang berlokasi di Jl. Tani asli gang asal Desa Tanjung Gusta Kec. Medan Sunggal Kab. Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dikepalai oleh Safrizal Efendi,SE

###### **b. VISI dan MISI Madrasah**

###### **Visi**

Terwujudnya siswa yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia serta beriman dan bertawakua kepada ALLAH SWT.

###### **Misi**

1. Melaksanakan proses belajar mengajar dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada dan metode pendidikan yang sesuai dengan perkembangan siswa
2. Melaksanakan nilai-nilai ajaran agama islam setiap kegiatan dan tingkah laku
3. Meningkatkan dan melaksanakan secara disiplin kerja/ tugas setiap kegiatan yang dilakukan siswa

## c. Data Keadaan Guru

## BIODATA GURU DAN PEGAWAI SD SWASTA AMALIYA Jl. Tani Asli Gg.

Asal Tj. Gusta, Kec. Sunggal, Deli Serdang

No.	Nama Guru / Pegawai	Tempat / Tanggal Lahir	Alamat Rumah	Jabatan / Bid. Study	Tamatan	TMT
01	Safrijal Efendi, SE	Medan, 05 Januari 1974	Perguruan Amaliyah	Kepala Sekolah	S 1 Thn 2000	07 Juli 2017
02	Tasmini, S.Pd	Deli Serdang, 08 Oktober 1967	Klumpang	Guru Kelas I	S 1 Teladan Thn 2008	07 Juli 1988
03	Dra. Siti Hanafiah	Pematang Johar, 15 Mei 1962	Dusun I Tanjung Gusta	Guru Kelas II A	S 1 FKIP USU Thn 1990	01 Agustus 2000
04	Sri Ayu Mawarni, S.Pd	Medan, 05 September 1990	Mencirim	Guru Kelas II B	S 1 FKIP UMSU Thn 2013	18 Juli 2016
05	Sri Hidayani, S.Pd	Tanjung Gusta, 21 Oktober 1987	Jl. Blok Gading Dsn. XX Lr. Pertanian	Guru Kelas III A	S 1 UNIMED Thn 2011	12 Juli 2010
06	Siti Aminah	Klambir Lima, 11 November 1968	Klambir Lima Gg. Ustadz	Guru Kelas III B	SPGN 2 Thn 1986	01 Juli 1992
07	Dina Ulfa Jannah, S.Pd	Medan, 24 Oktober 1996	Ddusun IV Tirta Sari Kelumpang Kebun	Guru Kelas IV A	S.1 UNIMED Thn 2018	05 Juli 2018
08	Siti Nurainun	Lubuk	Jl. Stasiun	Guru Kelas	S 1	07 Juli

	Khairati, S.Ag	Pakam, 13 Januari 1968	Dsn I Tanjung Gusta	IV B	STAIS Sergai Thn 2000	2009
09	Wasyiah, S.Pd	Tj. Gusta, 04 November 1962	Paya Geli	Guru Kelas V A	S 1 Pelita Bangsa Thn 2015	15 Juli 2002
10	Mahrani, S.Pd	Medan 03 Maret 1966	Dusun I Tanjung Gusta	Guru Kelas V B	S 1 Teladan Thn 2008	07 Juli 1988
11	Khairunnisak Pinim	Medan, 20 Maret 1972	Kel. Tanjung Gusta	Guru Kelas VI A	PGAN Thn 1991	01 Juli 1992
12	Dra. Rosdiana	P. Berandan, 03 April 1966	Jl. Klambir Lima Gg. Albadar 10 No. 5 Medan	Guru Kelas VI B	S 1 IKIP Thn 1990	13 Juli 2006
13	Laili Zahrawani, S.Pd	Medan, 01 Febuari 1990	Jl..Diponegoro blok D no 5.sei mencirim	Guru B. Inggris	S 1 UMSU Thn 2012	15 Juli 2018
14	Syawaluddin, S.Pd.I	Aek Uncim, 15 Mei 1989	Perguruan Amaliyah	Guru Agama	S 1 IAIN Thn 2010	14 Mei 2014
15	Din Sugihartani, S. Ag	Klumpang, 02 November 1969	Klumpang	Guru Agama	S 1 IAIN Thn 2000	07 Juli 1997
16	Jamilah, S.Pd.I	Diski, 26 Desember 1975	Jl. Tani Asli Gg. Rasmi Blok E	Guru A. Arab Melayu	S 1 STAIS Thn 2015	07 Juli 2014
17	Inggrid Dwi Pratiwi, S.Pd	Medan, 29 Agustus 1995	Jl. Binjai Km 13, 8 Sei Semayang Sunggal	Administrasi	S 1 UIN Thn 2017	18 Juli 2018

18	Rizka Andari, S.Pd	Medan, 19 Juli 1990	Kp. Lalang	Administrasi	S 1 UNIMED Thn 2013	07 Juli 2013
19	Rika Ratna Sari, S.Pd.i	Klumpang, 04 Oktober 1993	Jl. Besar Klumpang Pasar III Luar	Guru Agama	S 1 UIN Thn 2014	09 Juli 2018
20	Jelfin, S.Pd	Purwodadi, 26 November 1994	Jl. Purwodadi Kec. Sunggal	Guru PJOK	S1 STOK BINA GUNA THN 2019	20 Juli 2018
21	Aulianti, S.Pd	Pantai Gemi, 06 September 1992	Jl. Blok Gding	Guru Kelas	S1 PGSD UNIMED THN 2010	17 Juli 2019

**Tabel 4.1 Data keadaan guru atau pegawai SD AMALIYAH**

Dari table diatas menunjukan bahwa jumlah keseluruhan guru dan pegawai SD Amaliyah Medan sudah cukup baik untuk menjalankan tugas dan fungsinya.

**d. Data Sarana dan Fasilitas SD AMALIYAH**

**Tabel 4.2 Data Fasilitas SD AMALIYAH**

No.	Sarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang Tata Usaha/Bendahara	1	Baik
3	Ruang Belajar	11	Baik
4	Ruang perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	Ruang Praktek Komputer	1	Baik
7	Kamar Mandi	4	Baik

8	Gudang	1	Belum Memadai
---	--------	---	---------------

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sarana dan fasilitas SD AMALIYAH Kota Medan dapat dikategorikan cukup baik dalam pengembangan potensi dan kemampuan yang ada di dalam diri siswa.

#### e. Data Siswa SD AMALIYAH

**Tabel 4.3 Data Siswa SD AMALIYAH**

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	Kelas I	79	46	125
2	Kelas II	43	36	79
3	Kelas III	46	48	94
4	Kelas IV	34	42	76
5	Kelas V	45	41	86
6	Kelas VI	41	33	74
	JUMLAH	288	248	534

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pada tahun pelajaran 2019/2020 terdapat 534 siswa SD AMALIYAH, yang terdiri dari 125 siswa kelas I, 79 siswa kelas II, 94 siswa kelas III, 76 siswa kelas IV, 86 siswa kelas V, 74 siswa kelas VI.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Hasil belajar sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

Langkah awal sebelum melaksanakan penelitian adalah

bertemu dengan pihak sekolah SD AMALIYAH Kota Medan yaitu Bapak kepala sekolah, sesampainya di sekolah penelitian tidak langsung berjumpa dengan kepala sekolah setelah menunggu. Peneliti menyampaikan maksud untuk kedatangan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari pertemuan tersebut peneliti disambut baik dan disetujui untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kemudian peneliti mengadakan pertemuan dengan wali kelas V SD AMALIYAH untuk meminta izin melakukan penelitian di kelas tersebut pada mata pelajaran IPS. Guru menerima dengan baik maksud peneliti. Peneliti juga menyampaikan bahwa peneliti bertindak sebagai guru dan guru sebagai observer.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran IPS dan observasi terhadap proses pembelajaran IPS di kelas V SD AMALIYAH. Terdapat beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan terkait dengan penggunaan model pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam hambatan-hambatan yang dihadapi guru ketika mengajarkan IPS kepada peserta didik.

Observasi juga dilakukan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan awal siswa belum baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menontonnya guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang hanya menggunakan metode



ceramah dan tanya jawab membuat sebagian siswa masih tergolong rendah, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang asyik berbicara dengan teman sebangkunya. Sehingga tidak memperhatikan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Dari Pre test yang sudah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah dan mayoritas siswa mendapat nilai yang berada di bawah nilai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Berdasarkan pre test yang diberikan peneliti kepada siswa kelas V SD Amaliyah yang berjumlah 27 orang, maka dapat diketahui hasil belajar siswa yang dapat dilihat masih kurang baik.

Pada hasil kegiatan Pre Test yang dilakukan ditemukan hanya 7 orang siswa yang dinyatakan "Tuntas" atau 25,92%, sedangkan 20 orang dinyatakan masih "Tidak Tuntas" atau 74%. Pada Pret Test ini, diperoleh hasil rata – rata 68,2. Hasil ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, terbukti tingkat ketuntasan yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Berikut ini tabel pratindakan (pre-test) untuk melihat ketuntasan belajar IPS siswa kelas V SD AMALIYAH.

Presentase ketuntasan belajar siswa :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{7}{27} \times 100 \\
 &= 25,92\%.
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 Hasil Belajar Pre Test

No	Nama Siswa	Pre Test	Keterangan
1	Apip Maulana	56	Tidak Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	55	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	70	Tuntas
4	Fery Irawan	65	Tidak Tuntas
5	Febriansyah	60	Tidak Tuntas
6	Fadhilah Asraf	60	Tidak Tuntas
7	Humairah Rahma	85	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	55	Tidak Tuntas
9	Intan Mutia	60	Tidak Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	50	Tidak Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	80	Tuntas
12	M. Khadapi	60	Tidak Tuntas
13	M. Iqbal	65	Tidak Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	60	Tidak Tuntas
15	M. Sauki	65	Tidak Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	65	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	65	Tidak Tuntas
18	Nanda	67	Tidak Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	74	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	85	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	77	Tuntas
22	Rafli	65	Tidak Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	68	Tidak Tuntas

24	Syahnaz Inaya	65	Tidak Tuntas
25	Wintia Humairah	85	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	65	Tidak Tuntas
27	Zoula Aulia Thania	60	Tidak Tuntas
	<b>Jumlah</b>	<b>1920</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>71,1</b>	
	<b>Presentasi</b>	<b>25,92%</b>	
	<b>Ketuntasan klasikal</b>	<b>25,92%</b>	

Dari hasil pre test di atas, dapat dilihat bahwa keberhasilan siswa secara klasikal dikatakan masih rendah dan belum tercapai yaitu : 25,92 % dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal pada Pre Test**

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
70 – 100	7	Tuntas
0 – 80	20	Tidak Tuntas

Sesuai dengan tabel di atas, maka dapat dirincikan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada pre test.

**Tabel 4.6 Kriteria tingkat Keberhasilan Belajar siswa Pada Pre**

**Test**

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	Kategori
90 – 100	0	Sangat Memuaskan
80 – 89	4	Memuaskan

70 – 79	3	Tercapai
60 – 69	16	Kurang Tercapai
0 – 59	4	Rendah

Berdasarkan hasil diatas, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada tes siklus I dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada materi Jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan yang dalam pelaksanaannya peneliti sebagai guru dan guru sebagai Observer.

## 2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan Model pembelajaran *Role Playing*

Deskripsi pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus I dan siklus II.

### 1) Hasil penelitian Siklus I

Pada siklus I tindakan yang dilakukan terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, aktivitas mengajar pendidik, aktivitas belajar peserta didik, hasil belajar dan refleksi yang dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Maret 2020 di kelas V SD AMALIYAH.

#### a. Perencanaan Tindakan

pada tahap ini penulis membuat alternative pemecahan masalah untuk menguasai kesulitan dan meningkatkan hasil belajar

siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah.

1. Guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Guru Mempersiapkan media dan naskah drama
3. Mempersiapkan soal yang ingin dibagikan kepada siswa
4. Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru

**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

1. Pendahuluan
  - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan di pelajari.
  - Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “siapa yang tau apa saja jasa dan peranan yang pernah dilakukan untuk kemerdekaan Indonesia? Untuk mengetahui lebih lanjut mari kita pelajari bersama-sama.
2. Kegiatan Inti
  - Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang

- Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan guru menunjuk beberapa kelompok sebelum pelaksanaan belajar berlangsung.
- Guru memanggil kelompok yang sudah ditujuk untuk melakukan skenario yang sudah di persiapkan.
- Masing-masing siswa berada di kelompok sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang sudah disiapkan oleh guru.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- Melakukan pengamatan atau observasi.

### 3. Penutup

- Guru memberikan motivasi agar siswa selalu belajar dengan baik di dalam kelas maupun dirumah sembari membagikan posttest.
- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang

baru dilakukan.

### **c. Tahap Pengamatan**

Pada siklus I ini peneliti bertindak sebagai guru. Oleh karena itu, peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran IPS untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas guru berdasarkan hasil observasi yang diperoleh bahwa pendidik dapat menarik minat belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar peserta yang kondusif, menyediakan fasilitas belajar yang sesuai, memantau kesiapan belajar peserta didik pada saat KBM akan berlangsung, memberikan dorongan yang positif bagi peserta didik, menyampaikan materi yang akan dipelajari, menyajikan media beserta naskah drama yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan, memberikan tugas sesuai indikator, membantu peserta didik yang kurang memahami materi, memberikan motivasi terhadap peserta didik dan memberikan nilai yang sesuai terhadap peserta didik.

Maka dari keseluruhan aspek yang diperhatikan pada saat observasi dan dapat diklasifikasikan kualitas mengajar pendidik terdapat pada kategori baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang diamati oleh guru kelas V pada mata pelajaran IPS SD AMALIYAH.

Kemudian hasil observasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada

tabel di bawah ini :

**Tabel 4.7**

**Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I**

Subjek yang dipantau : Siswa /i

Tempat / pemantauan : SD AMALIYAH Kec. Sunggal

Pemantau dilakukan : Ketika PBM Berlansung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	Skor
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	4
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru	4
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa	3
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru	4
6	Motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	3
7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru	4
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>
	<b>Rata-rata Hasil Observasi siswa Siklus I</b>	<b>3.57</b>
	<b>Hasil akhir</b>	<b>89,3</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, rata – rata untuk semua aspek bernilai 3,57 dengan kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan Model *Role Playing* dalam



penelitian ini berjalan dengan efektif.

Di akhir pembelajaran siklus I, siswa diberikan Post test yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan. Adapun data hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.8 Hasil belajar Post Test Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	Apip Maulana	68	Tidak Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	60	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	85	Tuntas
4	Fery Irawan	67	Tidak Tuntas
5	Febriansyah	85	Tuntas
6	Fadhilah Asraf	85	Tuntas
7	Humairah Rahma	70	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	60	Tidak Tuntas
9	Intan Mutia	80	Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	60	Tidak Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	85	Tuntas
12	M. Khadapi	66	Tidak Tuntas
13	M. Iqbal	85	Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	77	Tuntas
15	M. Sauki	75	Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	66	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	60	Tidak Tuntas
18	Nanda	80	Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	85	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	75	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	75	Tuntas
22	Rafli	65	Tidak Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	75	Tuntas
24	Syahnaz Inaya	65	Tidak Tuntas
25	Wintia Humairah	80	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	65	Tidak Tuntas
27	Zoula Aulia Thania	80	Tuntas
	<b>Jumlah</b>	<b>2040</b>	

	<b>Rata-rata</b>	<b>75,55</b>	
	<b>Presentasi</b>	<b>59,2%</b>	
	<b>Ketuntasan klasikal</b>	<b>59,2%</b>	

Berdasarkan post test I yang dilakukan, dapat dilihat 16 orang siswa atau 59,2% siswa yang “Tuntas”, sedangkan 11 orang siswa atau 40,7% siswa yang “Tidak Tuntas”. Pada siklus I ini, diperoleh nilai rata – rata siswa sebesar 77,40. Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4.9 Keberhasilan siswa secara klasikal pada siklus I**

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
70 – 100	16	Tuntas
0 – 69	11	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas maka kriteria keberhasilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 4.10 Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus I**

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	Kategori
90 – 100	0	Sangat memuaskan
80 – 89	10	Memuaskan
70 – 79	6	Tercapai
60 – 69	11	Kurang tercapai
0 – 59	0	Rendah

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil siswa belum

sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar, maka dilanjutkan dengan siklus II.

#### **d.Refleksi**

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan belum tercapai sesuai KKM yaitu 70. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes diberikan kepada siswa. Kemudian setelah dikoreksi ternyata masih ada yang belum memahami materi dengan baik.

Dari hasil pre test atau sebelum digunakannya model *Role Playing* pada materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, hasil yang diperoleh siswa sebanyak 4 siswa ( 25,92% ) yang termasuk kategori tuntas. Sedangkan pada siklus I, dapat diketahui bahwa yang mengalami ketuntasan belajar yaitu 10 siswa ( 59,2% ), maka dapat dikatakan terjadi peningkatan 2,28%. Walaupun demikian, ini membuktikan bahwa ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa belum tercapai, sehingga peneliti merasa perlu diadakannya perbaikan dengan melanjutkan ke siklus II.

## 2) Hasil Penelitian Siklus II

Tindakan siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I yang didasarkan pada refleksi peneliti terhadap pelaksanaan dengan menggunakan model *Role Playing*. Kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 23 Maret 2020.

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini juga berbeda dengan siklus I yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

### a. Rencana Tindakan

Pada siklus II, upaya yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan meningkatkan kemampuan belajar pada materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan dengan menggunakan model *Role Playing*. Peneliti menyusun rencana agar seluruh peserta didik secara aktif ikut serta dalam pembelajaran.

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah :

1. Guru merancang rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Guru mempersiapkan media dan naskah drama
3. Guru mempersiapkan soal yang ingin dibagikan kepada siswa
4. Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru

### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

## 1. Pendahuluan

- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan di pelajari.
- Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “siapa yang tau dan pernah menerapkan jasa dan peranan untuk kemerdekaan Indonesia? Untuk mengetahui lebih lanjut mari kita pelajari bersama-sama.

## 2. Kegiatan Inti

- Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang
- Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan guru menunjuk beberapa kelompok sebelum pelaksanaan belajar berlangsung.
- Guru memanggil kelompok yang sudah ditujuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan.
- Masing-masing siswa berada di kelompok sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang sudah disiapkan oleh guru.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil

kesimpulan.

- Melakukan pengamatan atau observasi.

#### 4. Penutup

- Guru memberikan motivasi agar siswa selalu belajar dengan baik di dalam kelas maupun di rumah sembari membagikan *posttest*.
- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- Guru menutup kegiatan belajar dengan mengucapkan salam.

#### c. Tahap Pengamatan

Pada siklus II ini peneliti melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Objek yang diobservasi sama dengan siklus I, yaitu sikap peserta didik, hasil belajar peserta didik dan keterampilan pendidik dan keterampilan pendidik ketika proses KBM berlangsung dengan menggunakan Model *Role Playing* di kelas V SD AMALIYAH.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, pendidik telah mampu membangun suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan model *Role Playing*. Pada siklus II pendidik juga memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih

meningkatkan pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tanya jawab agar membangkitkan daya nalar peserta didik saat proses pembelajaran.

Pada penyajian ini peneliti melakukan kegiatan apresiasi, menunjukkan penguasaan materi pembelajaran, menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristik siswa, peneliti juga melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa. Kemudian melaksanakan pembelajaran secara runtut. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan peneliti menggunakan media secara efektif dan efisien. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa dan melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan). Memberi kesempatan peserta didik untuk mengerjakan soal, menyajikan materi dengan sumber yang relevan, memberikan tugas sesuai indikator, menggunakan model *Role Playing*, membantu peserta didik yang kurang mengerti, dan pendidik memberikan motivasi dan nilai yang sesuai terhadap peserta didik.

Dari keseluruhan aspek yang diobservasi setelah diklasifikasikan kualitas mengajar pendidik pada kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas V SD AMALIYAH Kecamatan, Sunggal.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada

tabel di bawah ini :

**Teb1 4.11**

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

Subjek yang dipantau : Siswa /i

Tempat / pemantauan: SD AMALIYAH Kec.Sunggal

Pemantau dilakukan : Ketikan PBM Berlangsung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	Skor
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	4
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru	4
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa	3
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru	4
6	Mtivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	4
7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru	4
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>
	<b>Rata – rata observasi siswa siklus II</b>	<b>3.71</b>
	<b>Hasil akhir</b>	<b>92,8</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, rata – rata utuk aspek untuk semua aspek bernilai 3,71 dengan kriteria sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan Model *Role Playing* dalam penelitian ini berjalan dengan efektif.

Di akhir pelaksanaan siklus I, siswa diberikan Post test II yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan. Adapaun data hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada data terlampir.



Berdasarkan post test II yang dilakukan, dapat dilihat bahwa 24 orang siswa atau 88,88% siswa yang “Tuntas”, sedangkan 3 orang siswa atau 11% siswa yang “Tidak Tuntas”. Pada siklus II ini, diperoleh nilai rata – rata siswa sebesar 85,18. Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4.12 Keberhasilan siswa secara klasikal pada siklus II**

Skor	Jumlah siswa	Keterangan
70 – 100	24	Tuntas
0 – 69	3	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas maka kriteria keberhasilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 4. 13 Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus**

**II**

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	Kategori
90 – 100		Sangat memuaskan
80 – 89	6	Memuaskan
70 – 79	20	Tercapai
60 – 69	1	Kurang tercapai
0 – 59	0	Rendah

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah tercapai kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan.

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Hal ini didasarkan pada terlihat semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengamatan observer. Selain itu, siswa juga mulai serius memperhatikan pelajaran yang diberikan dan siswa juga sudah berani memainkan peran dan berani dalam bertanya jawab dengan guru.

Hasil belajar pendidikan IPS siswa dalam materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sudah baik. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai 70. Pada post test I jumlah siswa tidak tuntas 11 siswa (40,7%) dan tuntas sebanyak 16 (59,2%). Sedangkan pada tes hasil belajar post test II jumlah yang tuntas sebanyak 24 (88,88%) dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (11%). Rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I berjumlah 75,55 dan pada siklus II 85. Dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan.

#### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi kebebasan berorganisasi. Hal ini terbukti dengan

adanya hasil peningkatan belajar siswa kelas V SD AMALIYAH Kecamatan Sunggal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada *pre test* yang telah dilaksanakan terdapat 7 orang siswa atau 25,95% yang dikategorikan tuntas, sedangkan 20 orang siswa 74% lainnya dikategorikan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami dan mengerti tentang materi tersebut.

Selama proses penelitian, peneliti melihat masih ada kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, dan peneliti juga melihat kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung khususnya saat kerja kelompok berlangsung. Namun dari hasil tes siklus I, dapat dilihat bahwa 11 siswa atau 40,7% siswa yang termasuk dalam kategori tuntas dan 16 orang siswa atau 59,2% termasuk dalam kategori tidak tuntas.

Setelah siklus I berlangsung maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Dari hasil test siklus II dapat dilihat 24 siswa atau 88,88% yang termasuk kedalam kategori tuntas dan 3 orang siswa atau 11% dikategorikan dalam kategori tidak tuntas.

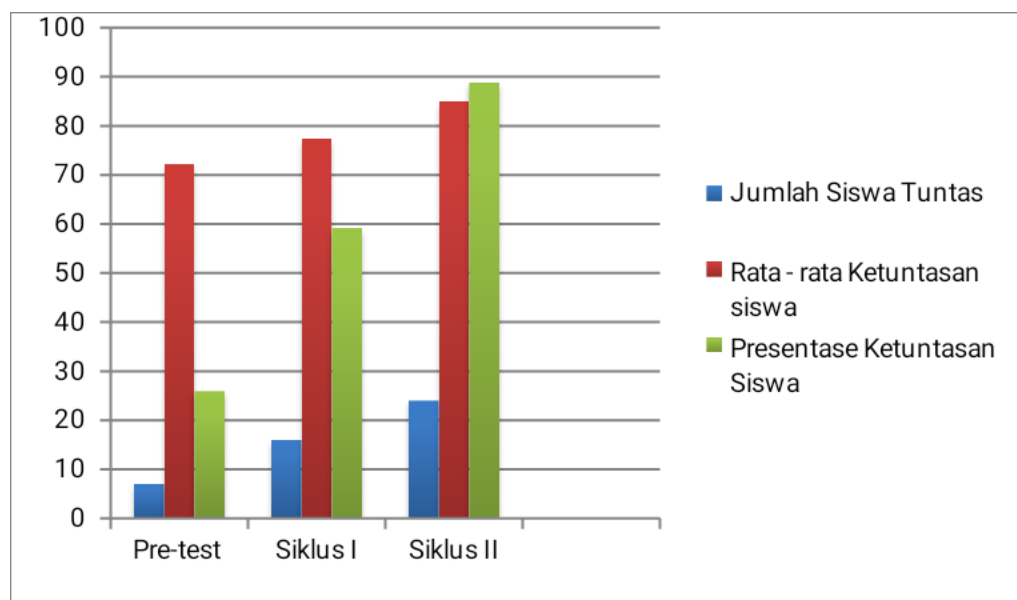
Berdasarkan penjelasan dan rincian yang telah dibahas secara luas pada bagian hasil penelitian sebelumnya bahwasanya hasil belajar siswa kelas V SD AMALIYAH Kecamatan Sunggal mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat pada persentase yang telah

dijelaskan sebelumnya.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwasanya pembelajaran IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di SD Amaliyah Kecamatan Sunggal mengalami peningkatan.

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata – rata saat tes awal, hasil belajar siklus I dan siklus II. Seperti tergambar pada diagram di bawah ini :

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mulai dari Pre-Test, Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Hasil Belajar Siklus II.



**Gambar 4.1**

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar**

Berdasarkan paparan diatas terlihat bahwa dari 27 orang siswa terdapat 4 orang siswa yang tidak tuntas belajar.

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* materi kebebasan berorganisasi pada penelitian ini berjalan dengan baik, ini dibuktikan dengan porelahan pada aktivitas siswa siklus I dengan rata – rata 3,57 dari 7 aspek penilaian kegiatan, sedangkan pada aktivitas siswa siklus II dengan rata – rata 3,71.

Dengan demikian, perancangan dan penerapan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memiliki dampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang diharapkan dan akan memberi dampak bagi guru bidang studi khususnya dan guru-guru lain pada umumnya dalam merancang dan menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Suatu model memang tidak dirancang untuk semua jenis materi ajar, maka kecakapan guru dalam memilih model yang sesuai diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan sebelum digunakan Model Pembelajaran *Role Playing* hasilnya belum mencapai KKM karena tingkat persentasi yang rendah. Nilai yang diperoleh hanya 22,92% yang mendapatkan nilai tuntas dengan jumlah siswa 7 siswa dari 27 siswa.
2. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan di SD Amaliyah ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I hasil belajar mengalami peningkatan dengan angka persentase sebanyak 59,2% dengan jumlah siswa yang tuntas 16 siswa. Sedangkan pada siklus II hasil belajar 88,8% dengan jumlas siswa yang tuntas sebanyak 24 dari 27 siswa dikelas V SD Amaliyah. Dari data tersebut hasil yang dipaparkan bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* ini berhasil dilakukan dengan nilai yang memuaskan dan

melewati nilai KKM yaitu 70..

3. Hasil belajar IPS materi jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan hasilnya meningkat dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam hasil belajar mencapai baik sesuai dengan data persentase observasi siswa yang dibahas sebelumnya. Ketuntasan siswa sebelum perlakuan mencapai (25,92%), sedangkan di siklus I setelah perlakuan ketuntasan siswa mencapai (59,2%), dan pada siklus II ketuntasan siswa meningkat mencapai (88,88%).

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian diatas, maka peneliti akan memberika beberapa saran agar dapat dilihat dan memperbaiki kualitas belajar siswa, yaitu :

1. Bagi guru, agar mencoba menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) ini dalam pembelajaran yang sesuai dengan yang diajarkan dan lebih memperhatikan kegiatan belajar siswa agar hasil belajar siswa selalu meningkat, karena realita yang terjadi sekarang masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran di sekolah.
2. Bagi siswa, agar lebih semangat dalam belajar dan mampu lebih meningkatkan gairah belajar mereka. Karena di dalam model pembelajaran ini siswa diminta untuk berkelompok dan berlomba.



Sehingga melatih rasa kompetitif mereka dalam belajar. Suasana menyenangkan yang paling tercipta di dalam kelas.

3. Sebagai bahan kajian atau referensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan model penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

## Lampiran 1

### Soal Pre Test

#### PILIHAN BERGANDA !

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar !

1. Teks proklamasi ditulis di....
  - a. Jalan pejambar Jakarta
  - b. Jalan sudirman No.56 Jakarta
  - c. Jalan jendral itagaki Jakarta
  - d. Jalan pegangsan timur No.56 Jakarta
  
2. Tokoh yang dijuluki sebagai pahlwan proklamator Indonesia adalah.....
  - a. Ir.Soekarno dan Moh.Hatta
  - b. Latief Hendradinigrat dan Dr.Moewandi
  - c. S.Suhud dan latief hendradinigrat
  - d. Ki Hajar Dewantara dan Moh.Hatta
  
3. Penulis teks proklamasi adalah....
 

a. Bung Hatta	c. Sayuti Malik
b. Mr.Ahmad Soebarjo	d.Ir.Soekarno
  
4. Peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia memiliki makna yang luas dan dalam untuk Indonesia antara lain, kecuali.....
  - a. Merupakan titik kulminasi perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaan yang berlangsung kurang lebih 400 tahun.
  - b. Merupakan awal dimulainya kekuasaan bangsa asing

di Indonesia

- c. Menetapkan sumber hukum yang menegaskan mulai berdirinya Negara RI
  - d. Merupakan momentum politik terbebasnya Indonesia dari kekuasaan bangsa lain
5. Setelah membacakan naskah proklamasi, Ir Soekarno dan Bung Hatta mendapat gelar....dari bangsa Indonesia
- a. Editor                      c. Orotor
  - b. Narator                  d. Proklamator
6. Peristiwa penculikan proklamator Indonesia (Soekarno dan Hatta) oleh para pemuda pada saat detik-detik proklamasi dilakukan dengan tujuan....
- a. Memperlambat proses kemerdekaan
  - b. Menjebak Soekarno pada proses kemerdekaan
  - c. Membujuk tokoh tua dan menghindari gangguan Jepang
  - d. Meraih kemerdekaan dengan bantuan Jepang
7. Berita kekalahan Jepang didengar salah satu pemuda Indonesia oleh.....
- a. Mohammad Yamin
  - b. Sutan Syahrir
  - c. Ahmad Soebarjo
  - d. Sayuti Malik
8. Jepang mengalah pada sekutu tanpa syarat pada tanggal....
- a. 09 Agustus 1945

- b. 11 Agustus 1945
  - c. 06 Agustus 1945
  - d. 14 Agustus 1945
9. Berita Proklamasi yang telah meluas di Jakarta segera di sebarluaskan keseluruh wilayah Indonesia bahkan ke seluruh dunia, berikut yang bukan merupakan sarana untuk penyebar luasan berita adalah ....
- a. Radio
  - b. Televisi
  - c. Kawat telepon
  - d. Surat kabar
10. Berita Proklamasi disebar luaskan melalui berbagai cara di beberapa kota di Indonesia antara lain melalui radio suara Asia yang terletak di kota.....
- a. Semarang
  - b. Bandung
  - c. Surabaya
  - d. Yogyakarta



**LAMPIRAN 2****SOAL POST TEST 1**

1.Pernyataan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia memiliki arti penting, yakni menandai ....

- a. Berhentinya perlawanan bersenjata
- b. Bebas dari cengkraman penjajah
- c. Dibukanya kegiatan diplomasi
- d. Dimulainya perebutan kekuasaan terhadap Jepang

2.Badan penyelidik usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia dipimpin oleh ....

- a. Rp Soeroso
- b. Dr. Rajiman wedyodinigrat
- c. Drs.Mohommad Hatta
- d. Mohammad Yamin

3.Pengibar bendera sang merah putih dibawaikan oleh....

- a. S.Suhud dan Dr.Moewardi
- b. S.Suhudd dan Latief Hendradinigrat
- c. Latief Hendradiningrat dan Dr.Moewandi
- d. Ir.Soekarno dan Moh.Hatta

4.Tokoh yang dijuluki sebagai pahlawan proklamator Indonesia adalah....

- a. Ir.Soekarno dan Moh.Hatta
- b. S.Suhud dan latief Hendridingrat
- c. Dr.Rajiman Wedyodingrat dan Ki Hajjar Dewantara
- d. Ki Hajar Dewantara dan Moh.Hatta

5. Naskah teks proklamasi diketik oleh....

- a. Sukarni
- b. Sayuti Melik
- c. Ibu Fatmawati Soekarno
- d. Latief Hendradiningrat

6. Jepang memberikan janji kemerdekaan yang disampaikan kepada 3 orang pemimpin Indonesia yaitu...

- a. Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, dan Dr. Rajiman Wedyodiningrat
- b. Mohammad Yamin, Drs. Moh Hatta, dan Ir. Soekarno
- c. Abdul Kahar Muzakir, Haji Agus Salim, dan Drs. Moh Hatta
- d. Drs. Mohammad Hatta, Ir. Soekarno, dan Abdul Kahar Muzakir

7. Salah satu bentuk penghargaan kita atas jasa-jasa para tokoh proklamasi, yaitu ....

- a. Menghormati adat dan kebiasaan kelompok lain
- b. Mau belajar dan mengembangkan kesenian sekolah
- c. Mengikuti upacara bendera dengan khikmad
- d. Bangga dengan hasil karya sendiri

8. Tokoh dari golongan tua yang menjemput Soekarno Hatta ke Rengasdengklok yaitu...

- a. Moh. Hatta
- b. Sanusi
- c. Ahmad Subarjo
- d. Dr. Buntaran

9. Negara kesatuan Republik Indonesia (NKRI) lahir secara sah pada tanggal....

- a. 19 Agustus 1945

- b. 17 Agustus 1945
- c. 16 Agustus 1945
- d. 18 Agustus 1945

10. Pada tanggal 19 Agustus 1945 Koni, terjadi rapat raksasa yang dilakukan presiden Soekarno yang dilaksanakan di.....

- a. Lapangan
- b. GOR Senayan
- c. Lapangan ikada
- d. GOR

### Lampiran 3

#### SOAL POST TEST 2

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan cara memberi tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d !

1. Sumbangan perjuangan ibu Fatmawati yang dapat kita kenang sampai sekarang ketika proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah....
  - a. Bendera merah putih yang dikibarkannya
  - b. Naskah proklamasi yang diketik dengan rapi
  - c. Bendera merah putih hasil jahitannya sendiri
  - d. Kediannya yang dijadikan tempat penculikan
2. Organisasi yang dipersiapkan untuk kemerdekaan RI adalah ....
  - a. SI
  - b. PPKI
  - c. BUPKI
  - d. SDI



3. Dampak terjadinya peristiwa Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu yaitu.....
  - a. Penundaan waktu kemerdekaan yang dijanjikan oleh Jepang
  - b. Ketakutan diantara penduduk Indonesia
  - c. Semangat pemuda untuk menuntut segeranya proklamasi kemerdekaan
  - d. Perselisihan antara kaum muda dan kaum tua
  
4. PPKI diketuai oleh
  - a. Moh.Hatta
  - b. Supomo
  - c. Rajiman Wediyodiningrat
  - d. Ir.Soekarno
  
5. Yang menjadi penengah antara golongan muda dengan Soekarno dalam peristiwa rengasdeklok, yaitu....
 

a. Ahmad soebarjo	c. Moh.Hatta
b. Moh.Yamin	d. Supomo
  
6. Tokoh yang menciptakan lagu Indonesia raya yaitu ....
 

a. W. R Supratman	c. Ibu Sud
b. Simanjuntak	d. Ismail Marzuki
  
7. Menjelang Indonesia merdeka yang menjadi panglima tentara Jepang di Asia tenggara yaitu. . . .
  - a. Jendral Terauchi
  - b. Laksamana maeda
  - c. Mayor Jendral

- d. Shigeta Nishijima
8. Para pemuda menculik Soekarno-Hatta dan membawa kedua tokoh ke....
- a. Bandung                      c. Regasdengklok  
b. Dalat                          d. Pegangsaan timur
9. Yang bukan termasuk dari tokoh golongan muda, yaitu.....
- a. Wikana  
b. Iwa Kusumawati  
c. Margono  
d. Chairul Saleh
10. Tanggal 12 agustus 1945. Dr rajiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta menemui.....
- a. Laksamana Maeda              c. Jendral Terauchi  
b. Mayor Jendral                  d. Shigeta Nishijima

**LAMPIRAN 5****Kunci Jawaban**

	Pretest	Post Test 1	Post Test 2
1. D	1. B	1. C	
2. A	2. B	2. C	
3. D	3. B	3. B	
4. B	4. A	4. D	
5. D	5. B	5. A	
6. C	6. A	6. A	
7. B	7. C	7. A	
8. D	8. C	8. C	
9. B	9. B	9. B	
10. C	10. C	10. C	

**Lampiran 6****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
REVISI 2018**

**Satuan Pendidikan** : SD Amaliyah  
**Kelas / Semester** : V / II (Dua)  
**Tema** : 7. Peristiwa dalam Kehidupan  
**Sub Tema** : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi  
Kemerdekaan  
**Fokus Pembelajaran** : IPS  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit (2 Pertemuan)

---

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya

yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

### PERTEMUAN 1 dan 2

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan	4.4.1 Memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas

kedaulatannya.	dengan baik. 4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.
----------------	--

### C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.
2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

### D. MATERI

1. Teks Penjelasan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
2. Menjelaskan Peristiwa heroik dalam menyambut Proklamasi Kemerdekaan
3. Jasa dan peranan tokoh dalam menyiapkan Kemerdekaan

4. Kegiatan Masyarakat di sekitar tempat tinggalnya.

#### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Model : *Role Playing*

#### F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media kertas karton
3. Lembar skenario (Terlampir)

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah satu siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang datang paling awal hari ini.</li> <li>• Siswa diminta untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>• Siswa dingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Guru memberi apersepsi dan memotivasi siswa sebelum memulai pelajaran.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai</li> </ul>	5 menit



	tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai drama.</li> <li>• Guru menjelaskan mengenai berbagai watak dan karakter.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi pemeran dalam sebuah drama.</li> <li>• Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok masing-masing lima anak dalam satu kelompok.</li> <li>• Kemudian siswa duduk berdasarkan kelompok masing-masing.</li> <li>• Guru membagikan naskah drama pada setiap kelompok</li> <li>• Guru memberi petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan drama.</li> <li>• Siswa dimintai untuk mendiskusikan peranan masing-masing dalam sebuah naskah drama yang diberikan guru.</li> <li>• Setelah menyelesaikan diskusi kelas, guru meminta setiap kelompok menampilkan drama sesuai peran masing-masing siswa di depan kelas.</li> <li>• Guru memperhatikan dan mengamati pementasan drama</li> <li>• Guru mengapresiasi penampilan dari setiap kelompok.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa pada saat</li> </ul>	25 menit

	pementasan drama.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (<b>HOTS: Reflektif</b>):               <ul style="list-style-type: none"> <li>Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> <li>Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini?</li> <li>Apa jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan yang dilakukan oleh pahlawan kita?</li> </ul> </li> <li>Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. (<b>Pengayaan/remedial</b>)</li> <li>Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (<b>PPK: Religius</b>)</li> </ul>	25 menit

## H. PENILAIAN

### a) Prosedur tes Pertemuan 1 : Lembar Kerja Kelompok

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Uraian

Instrumen Tes : Soal Terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

### b) Prosedur tes Pertemuan 2 : Tes Akhir (Posttest)

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk tes : Pilihan berganda

Instrumen Tes : soal terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

### 1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Jasa dan Peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

#### a. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 1 dan 2)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan
Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
	Intonasi	Intonasi	Intonasi	Intonasi

Intonasi dalam berbicara	berbicara jelas dan lantang dalam berperan	berbicara jelas dalam berperan	berbicara kurang jelas	berbicara gagap dan tidak jelas
--------------------------	--	--------------------------------	------------------------	---------------------------------

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} : \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

**b. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif) (pertemuan 1 dan 2)**

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
----------	-------------	------	-------	-----------------

	4	3	2	1
Menjelaskan Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan sistem tanam paksa di Indonesia	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan sistem tanam paksa di Indonesia dengan terperinci dan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan sistem tanam paksa di Indonesia kurang terperinci dan kurang jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan sistem tanam paksa di Indonesia tidak jelas dan tidak terperinci
Menjelaskan tentang Peristiwa perlawanan terhadap Portugis	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan tidak jelas
Menjelaskan Masa Pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas dan terperinci masa pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas masa pergerakan Nasional	Menjelaskan masa pergerakan Nasional kurang jelas	Tidak menjelaskan masa pergerakan Nasional

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} : \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

## 2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

### a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....  
.....

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Medan, 16 Maret 2020  
Guru Kelas

Safrijal Efendi, S.E  
NIP. 197111091999102

Mahrani, S.Pd

Peneliti

Nong Khairani siregar

0306161015





## Lampiran 7

**ALAT PENILAIAN  
KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA  
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (AKPKG I)**

## A. Identitas

1. Nama : Nong Khoirani Siregar
2. Bidang Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

## B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus di beri nilai

## C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	Skor			
		N1	N2	N3	N4
		1	2	3	4
1	Menetapkan bahan pembelajaran sesuai dengan standar isi				✓
2	Merumuskan indikatr secara tepat dan benar				✓
3	Mengurai materi secara			✓	

	tepat dan benar				
4	Menentukan tujuan pembelajaran				✓
5	Menggunakan model pembelajaran secara tepat				✓
6	Menyusun langkah – langkah pembelajaran secara sistematis			✓	
7	Menentukan cara – cara memotivasi siswa			✓	
8	Menetapkan alokasi waktu secara tepat			✓	
9	Menentukan media dan sumber belajar sesuai kebutuhan			✓	
10	Menentukan bentuk penilaian sesuai indikator			✓	
11	Menggunakan bahasa tulisan secara baik dan benar			✓	
12	Kebersihan dan kerapian			✓	

JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4			24	16
----------------------------	--	--	----	----

$$\Sigma N1 = \frac{N1+N2+N3+N4}{48} \times 100 = \frac{40}{48} \times 100 = 83,3$$

48

48

Medan, 16 maret 2020

Observer

Mahrani,S.Pd

## Lampiran 8

### ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (AKPKG II)

#### A. Identitas

1. Nama : Nong Khoirani siregar

2. Bidang Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia

2. Seluruh indikator harus di beri nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	Skor			
		N1	N2	N3	N4
		1	2	3	4
1	Melakukan kegiatan apresiasi				✓
2	menunjukkan penguasaan materi pembelajaran			✓	
3	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristi			✓	
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompeensi				✓

	(tujuan) yang dicapai dan karakteristik siswa				
5	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				✓
6	Menguasai kelas			✓	
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan			✓	
8	Menggunakan media secara efektif dan efisien				✓
9	Menentukan sikap terbuka terhadap respon siswa				✓
10	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi				✓
11	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas baik dan benar			✓	
12	Melakukan refleksi atau				✓

	membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				
13	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedi / pengayaan.				✓
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4				15	32

$$\Sigma N1 = \frac{N1+N2+N3+N4}{52} \times 100 = \frac{47}{52} \times 100 = 90,38$$

52

52

Medan, 16 maret 2020

Observer

Mahrani, S.Pd

## Lampiran 9

### Lembar Observasi Kegiatan Siswa I

Subjek yang dipantau : Siswa/ i

Tempat / pemantau : SD Amaliyah Kec.Sunggal

Pemantau dilakukan : Ketika PBM Berlangsung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	1	2	3	4
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru				✓
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan diberikan guru			✓	
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa			✓	
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru				✓
6	Motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru				✓
Jumlah		25			
Rata – rata hasil observasi siswa siklus I		3.57			
Hasil akhir		89,3			
Kriteria		Baik			



## Lampiran 10

## DOKUMENTASI

Guru membentuk kelompok



Guru menjelaskan materi



Ketika siswa bermain peran



Siswa selesai bermain peran



## DAFTAR PUSTAKA

- Bahri Djamarah, Syaiful. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta Aksara.
- Bruce Joyce,dkk. 2016. *Model of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dafri Adigma. 2015. *Mengembangkan Krakter Bangsa Melalui Bina IPS Untuk SD MI Kelas V*. Medan: Bina Media Periatitis.
- Dahar. 2016. *Teori- Teori Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dapertemen Agama RI. 2016. *AL-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Depag RI. Bandung: Tarsito.
- Hamalik Oemar. 2016. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hidayati. 2019. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani. 2015. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Imran, Ali. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Jejen Musfah. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kencana.
- Khotima, Siti. 2017. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Role Playing Pada Siswa Kelas VI SD Negri 9 Kabupaten Bengkalis*.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurmawati. 2017. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Cita Pustaka Media
- Purwanto, M.Ngalim. 2017. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Remaja Karya
- Rizkia Saputra, Dedi. 2015. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negri 2 Kecemen, Manisrenggo*.

- Sari Lena. 2011. *Penerepan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 001 Kecamatan Kubu*.
- Sumatmaja, Nursid. 2018. *Pelajaran IPS di SD*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Santoso. 2016. *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang.
- Salim, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Sudjana. 2016, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Suryosubroto. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2017. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono. 2019. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah Muhibbin. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Usman. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana.
- Uno, Hamza B. 2011. *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Winkel, Ws. 2019. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Yusnaldi Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.
- Yamin Martinis. 2017. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gunung Persada Press.

